



JAMES BOND 007

LE JEU DE ROLE

Manuel du M.I.6

Version 2008

This document is protected by the Official Secrets Act of 1989.
AUTHORIZED PERSONNEL ONLY



Le Manuel du M.I.6

Crédits

Auteurs

Olaf Krumscheid
Alfred Jensen
Gil Beaume

Mise en Page

Gil Beaume

Textes

- Thomas pour être une encyclopédie vivante sur tout ce qui a deux ou quatre roues.
- Paul Kasper pour les aides sur les gadgets et les règles.
- Keith Wheaton pour son fantastique travail sur les Arts Martiaux.
- Kent-Ove Lindström pour son travail sur le remembrement du MI6.

Table des matières

Chapitre Un : Le M.I.6 7

Section Une : Structure du M.I.6 7

LE DIRECTEUR GENERAL	7
LE DIRECTEUR GENERAL ADJOINT (Chef d'Etat-Major).....	7
DEPARTEMENT DE SUPPORT.....	7
Conseil Juridique.....	7
Service de Sécurité du Personnel.....	7
Finances	8
Administration des Aménagements	8
DEPARTEMENT DES OPERATIONS	8
Logistique.....	8
L'Armurerie (Section Q)	8
Stations Locales.....	8
Le Service Investigations et Interventions	8
Administration des Informations.....	9
Section Opération.....	9
Contre-Terrorisme International.....	9

Section Deux : Personnel du M.I.6..... 9

M (Barbara Mawdsley)	9
Miss Money Penny.....	10
Assistant Opérationnel de M (Charles Robinson)	10
Chef d'Etat -Major (William "Bill" Tanner)	11
Q (Major Geoffrey Boothroyd).....	11
Q (Identité Classifiée)	12
Molly Warmflash	12
James Bond, 007.....	13

Section Trois : Exemples d'Agents 13

Peter Covington, 001	13
Francis Coplan, 004.....	14
Dan Howland, 006	15

Sarah Greenwood, 0710	16
Duncan Wallace, 0775	16

Section Une : Equipement Standard 18

Equipement Standard.....	18
Equipement Standard Pour «00».....	18
Equipement Standard pour Opération Commando.....	18

Chapitre Deux : Le Service Q 18

Section Deux : Les Nouvelles Armes 19

Les Pistolets	19
Beretta Cougar	19
Beretta Modèle 81 & Modèle 84	19
Beretta Modèle 9000 S.....	19
Beretta Modèle 92 & Modèle 96	19
Beretta Modèle 93R.....	20
Browning GP 35.....	20
Colt .45 Automatique.....	20
Colt SOCom	20
C.O.P. .357	21
Desert Eagle	21
FN Fiveseven Tactical	21
Glock Modèle 17	21
Glock Modèle 19.....	22
Glock Modèle 26, 27, 30 & 33.....	22
Heckler & Koch P7 M7, M10 & M13	22
Heckler & Koch P9s.....	22
Heckler & Koch P11.....	23
Heckler & Koch USP	23
Heckler & Koch USP Compact.....	23
Heckler & Koch VP-70.....	23
Makarov 9 mm	24
Mausser C96	24
Ruger Série P	24
Sig-Sauer P226	24
Sig-Sauer P228	24
Sig-Sauer P230	25
Smith & Wesson ASP.....	25
Smith & Wesson M457	25
Steyr M-A1	25
Type 77.....	25
Walther P5	26
Walther PPK.....	26
Walther P99	26
Yarigin PYa.....	26
Les Revolvers	26
Colt Python	26
Revolver Calibre .38 à Canon Court.....	27
Smith & Wesson Modèle 29	27
Smith & Wesson Centennial Airweight.....	27
Smith & Wesson Military & Police.....	27
Les Fusils à Pompe	27
Ithaca Modèle 37	27
Mossberg M500 Cruiser	28
SPAS 12.....	28
Les Fusils d'Assaut.....	28
AK-47	28
AKM	28
Colt Commando AR-15.....	28
Colt M4 & Lance-Grenade M203.....	28
Enfield L85A1	29
Famas G2.....	29
FN FAL	29
Heckler & Koch G-11	29

M16A1	29
Steyr AUG	29
Les Fusils de Précision.....	30
Barrett M82-A1	30
Dragunov SVD.....	30
FR-F1	30
FR-F2	30
H&K PSG1.....	30
M24 SWS.....	30
Walther WA-2000.....	30
Les Pistolets-Mitrailleurs.....	31
AKS74U	31
Beretta Modèle 12	31
FN P90	31
Heckler & Koch MP5	31
Heckler & Koch MP5K.....	31
Heckler & Koch MP5SD3	32
Ingram MAC 10	32
Ingram MAC 11.....	32
Intratec TEC-9	32
Skorpion Vz61	32
Spectre M4.....	33
Uzi	33
Uzi, Mini	33
Uzi, Micro.....	33
Les Armes Modernes Diverses	34
Couteau de Survie.....	34
Fusil-Harpon Individuel.....	34
Fusil-Harpon Lourd.....	34
Grenade Flashbang	34

Section Trois : Les Accessoires d'Armes ... 34

Holsters	34
Holster de Cheville	34
Accessoires Divers	34
Balles Advance Energy Transfert (AET).....	34
Balles Armor Piercing (AP).....	35
Balles Glaser Safety Slug (GSS)	35
Balles Jacketed Hollow Point (JHP).....	35
Mallette pour Pistolet-Mitrailleur	35
Speedloader.....	35

Section Quatre : Les Véhicules..... 36

Véhicules Terrestres.....	36
Véhicule Générique	36
Aston Martin DB-V.....	36
Aston Martin DB7 Coupé.....	36
Aston Martin V8 Volante	36
Aston Martin Vanquish V12	37
Audi S4.....	37
Audi S8 4.2 24 CV.....	37
Audi TT Quattro.....	38
BMW 750-IL	38
BMW X5 4.4i.....	38
BMW Z3	38
BMW Z4 3.0.....	38
BMW Z8	39
Chevrolet Blazer LS	39
Chevrolet Corvette C5 Coupé.....	39
Chevrolet Lumina	39
Daimler Super V8.....	39
Dodge VIPER GTS.....	39
Farboud GTS	40
Ferrari 456M GT.....	40
Ferrari Enzo	40
Fiat Coupé 2.0 I 20v Turbo.....	40
Ford Focus RS.....	40
Jaguar XK8.....	40
Jaguar XKR de Zao	41
Jaguar XJR.....	41

Koenigsegg CC8S.....	41
Lamborghini Diablo	41
Lamborghini Murciélago	42
Lotus Esprit.....	42
Mazda RX-8 Performance.....	42
MacLaren F1.....	42
Mercedes Classe S 500	42
Mercedes ML 55 AMG.....	42
Mercedes SL 55 AMG	43
Mercedes SLK 32 AMG	43
Mercedes SLR McLaren	43
Mini Cooper S.....	43
Mitsubishi 3000 GT VR-4 Turbo.....	43
Opel Speedster 2.2 16V	44
Peugeot 206 CC 2.0 16V.....	44
Peugeot 406 Coupé 3.0 V6.....	44
Porsche 911 Carrera 4 Coupé (1999)	44
Porsche Boxster S.....	44
Porsche Carrera GT.....	44
Porsche Cayenne Turbo	44
Range Rover	45
Renault Clio Sport V6 24V	45
Renault Megane Coupé Cabriolet.....	45
Renault Twingo 1,2l	45
Saab 9.3 Aero T	45
Toyota Celica GT-4	46
TVR Cerbera 4.5.....	46
TVR Griffith 500	46
Vector W8.....	46
Volkswagen New Beetle 1.6l.....	46
Volvo S80.....	46
Volvo V70	46
Véhicules Terrestres Divers.....	47
BMW R 1200 C.....	47
Ducati 916	47
Ducati Monster M750	47
Honda CBR 1100 XX	47
Honda Goldwing.....	47
Suzuki GSX-R 1000.....	47
Yamaha 1200 Vmax	48
Hummer H1	48
Pickup	48
Tank Russe T-72.....	48
Avions à Réaction	48
Boeing E-3C Sentry Awacs.....	48
Rafale.....	49
Appareils à Voilure Tournante.....	49
Hughes OH-6A.....	49
Petite Nellie	49
Tigre Eurocopter HAP.....	49
Navires de Surface.....	50
Le Bateau Q.....	50
Le Hors-Bord.....	50
Engins Sous-marins.....	50
K10 Hydrospeeder "Ariel"	50

Section Cinq :

Modifications des Véhicules..... 51

Activation Vocale	51
Bélier Rétractable	51
Blindage en Titane	51
Booster à Fusée	51
Camouflage Adaptatif.....	51
CIWS.....	52
Compartiment Secret	52
Conduite par Télécommande	52
Conduite par Téléphone Cellulaire.....	52
Coupe-câble.....	52
Diffuseur d'Hologrammes.....	53
Drône Volant.....	53

Écran Radar	53
Éjecteur de Caltrops.....	53
Ejecteur de Gaz / Réserve d'Oxygène	53
Équipement Neige	53
Gatling XM-214 5.56mm.....	54
Head-Up Display (H.U.D.)	54
Lasers.....	54
Messagerie Vocale Cellulaire Numérique.....	54
Mitrailleuses	54
Mortier 60mm.....	54
Ordinateur de Bord.....	55
Plaque d'Immatriculation Pivotante et Peinture Interchangeable	55
Pneus Cloutés.....	55
Pneus Regonflables	55
Radar Thermique	55
Ratelier à Roquettes	56
Système de Défense Electrique	56
Système de Freinage	56
Système Lance-Grenades 40mm.....	56
Système Lance-Missiles.....	57
Système Lance-Roquettes	57
Système Lance-Torpilles	57
Télécopieur Couleur Cellulaire Intégré	57

Section Six : Les Gadgets..... 58

GADGETS COURANTS..... 58

Airbag	58
Bague Sonique	58
Beeper Motorola	58
Briquet Grenade.....	58
Carte Visa "Passe-Partout"	59
Casseur de Code	59
Chewing-Gum Explosif.....	59
Corde De Rappel "Type"	59
Face-Maker.....	59
Fusil à Signature	60
Lunettes à Dispositif Aveuglant	60
Lunettes à Rayon X	60
Lunettes de Combat.....	60
Mallette Standard du Service Q.....	61
Montre Omega Seamaster.....	61
Palet Flashbang	63
Paquet de Cigarettes Détonateur & Dentifrice Explosif.....	63
Pistolet de Cheville Pivotant	63
Pistolet-Piton.....	63
Porte-clés de Voiture Siffleur	64
Respirateur de Poche.....	64
Smoking Q.....	64
Stylo Grenade.....	64
Surf Q.....	65
Téléphone Ericsson DT360 LECT	65

Chapitre Trois : Les Aides de Jeu 66

Section Une :

Règles de Création Optionnelles 66

Création d'un Personnage 66

Section Deux : Les Faiblesses 66

Gérer les Faiblesses..... 66

Nouvelles Faiblesses..... 67

Section Trois :

Les Champs d'Expérience 67

Acquisition d'un Champ d'Expérience.....	67
Liste des Champs d'Expérience	68
Les Champs d'Expérience relatifs à l'Information.....	68
Les Champs d'Expérience relatifs à l'Exécution.....	69
Les Champs d'Expérience Militaires ou relatifs à l'Espionnage	69

Section Quatre : Gestion des Blessures &

Mort des Agents 70

Les Blessures.....	70
Mort d'un Agent.....	70

Section Cinq :

Célébrité, Expérience & Héroïsme 71

Les Points de Célébrité	71
Les Points d'Expérience	71
Les Points d'Héroïsme	71

Section Six : Combat à Distance 72

Distance de Combat	72
Arme de Prédilection.....	72
Règles Optionnelles	72
Tir Instinctif ou à la Hanche.....	72
Tir à Deux Armes.....	72
Tir par Rafale de Trois	72
Puissance d'Arrêt	73

Section Sept :

Arts Martiaux& Sports de Combat 73

Règles Appliquées.....	73
Niveau de Compétence au Combat au Corps à Corps et Arts Martiaux.....	73
Règle sur l'Etourdissement.....	73
Champs d'Expérience Martiale	73
Nouvelles Manœuvres d'Attaque.....	74
Description des Manœuvres d'Arts Martiaux.....	75
Attaque/Défense (0 FD).....	75
Attaque (-1).....	75
Attaque (-2).....	76
Manœuvres Limitées (-3).....	76
Champs d'Expérience	76
Forme d'Attaque.....	76
Mouvements Spéciaux	76
Armes	76
Les Styles d'Arts Martiaux	76
Aïkido	76
Boxe Thaï.....	77
Judo	77
Jiu jitsu	77
Karaté	77
Kendo	78
Kung-Fu.....	78
Ninjitsu	79
Sumo	79
Tae Kwon Do	79
Les Sports de Combat	80
Acrobatie	80
Boxe.....	80
Escrime	81
Lutte	81
Tir à l'Arc.....	81



Chapitre Un : Le M.I.6



En 1994, la communauté de L'intelligence Britannique a été complètement reformée. On donna de nouvelles directives et de nouveaux objectifs à la fois au MI5 et au MI6. Une réforme assez naturelle, puisque la guerre froide était terminée. Le quartier général du MI6 se trouve désormais à Vauxhall Cross à Londres et son organisation a été profondément examinée et changée afin de s'adapter au mieux à cette nouvelle époque. Peut-être que le plus grand changement fut que l'organisation devint officielle. Ce n'était plus *le secret le plus connu du monde*. De nos jours, on peut lire M.I.6 sur la porte et non plus *Universal Imports and Exports*, comme ce fut le cas pendant si longtemps. Les Services Secrets Britanniques, connus aussi sous le nom de S.I.S., sont sortis de l'ombre.

Le bâtiment est parcouru par un réseau câblé dans ses murs afin de protéger les employés des écoutes téléphoniques. Sa forme architecturale lui a valu le surnom de *Legoland*.

Un nouveau Directeur Général a été nommé, Sir Miles Messervy est parti en retraite en raison de son âge et de sa santé. Le nouveau «M» est une femme. Forte et exigeante, on lui confia la tâche de transformer le vieux SIS en une machine productive. Une tâche particulièrement difficile à assumer vis à vis des employés, mais qu'elle mena à bien. Elle fut rapidement surnommée *la reine du chiffre* par ceux qui furent moins enthousiastes à propos de ces changements.

Section Une : Structure du M.I.6

LE DIRECTEUR GENERAL

Il s'agit de «M». Elle a un contrôle complet de tous les aspects de l'organisation. Elle tient des réunions régulières avec les directeurs de chaque département au cours desquelles les projets et les buts à long terme sont discutés et présentés.

LE DIRECTEUR GENERAL ADJOINT (Chef d'Etat-Major)

Bill Tanner aide M dans le fonctionnement du Département des Opérations. Il n'est absolument pas impliqué dans les départements de support comme les conseillers juridiques et financiers.

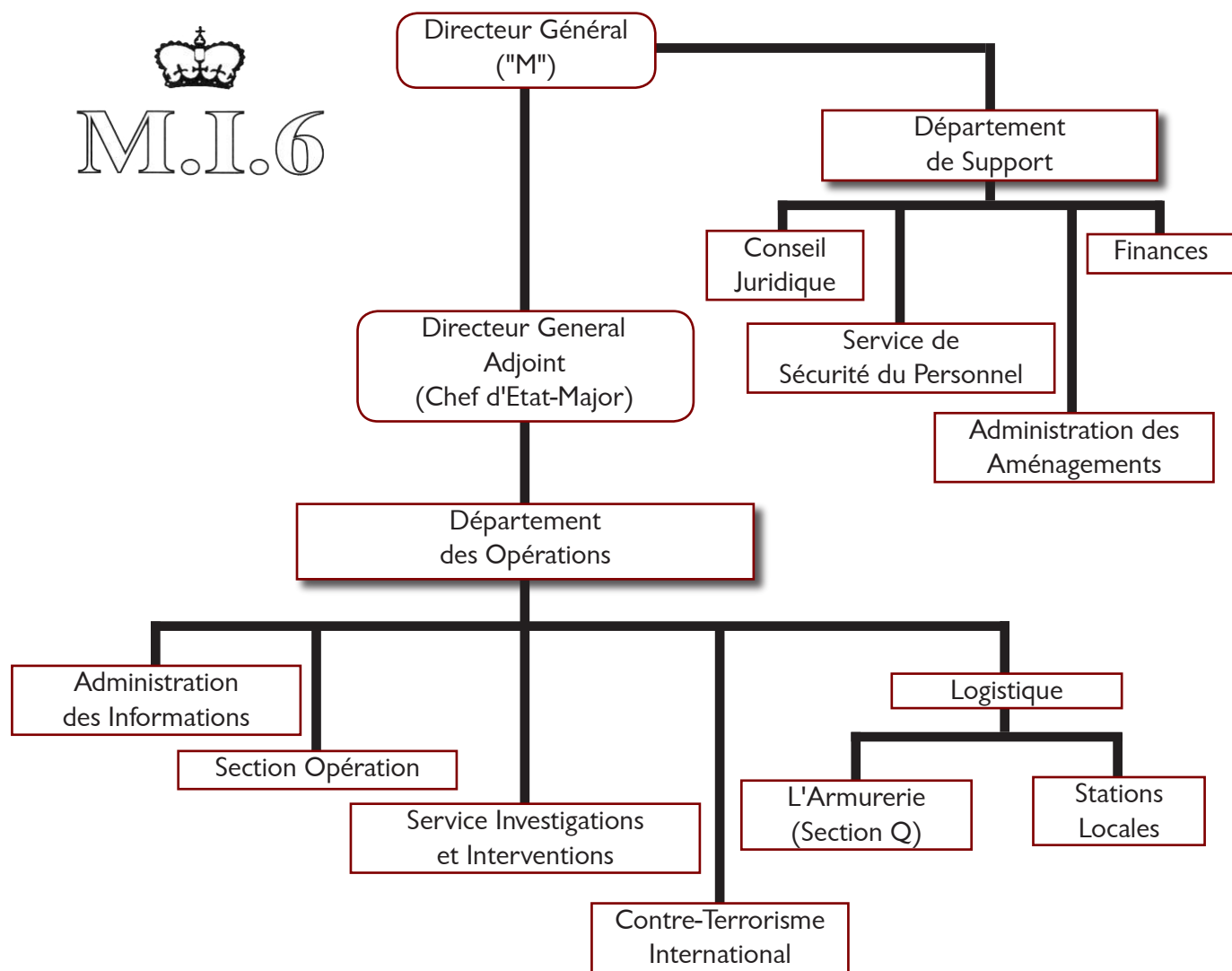
DEPARTEMENT DE SUPPORT

Conseil Juridique

Le département judiciaire du MI6. Contrairement à ce que beaucoup de gens peuvent penser, il est très important pour «M» d'avoir accès à des juristes compétents et capables de donner des conseils juridiques pour tout ce qui concerne le droit international.

Service de Sécurité du Personnel

Le département est responsable de la vidéo-surveillance et de la supervision du personnel. Leur responsabilité est de garder l'identité des employés du MI6 secrète et de mettre à la porte les brebis galeuses.



Finances

Tout coûte de l'argent, même et surtout l'espionnage. Il s'occupe de garder trace des fonds alloués au MI6.

Administration des Aménagements

Ce département est responsable de la sécurité et du maintien de tous les locaux du MI6 situés en Grande Bretagne. Un curieux mélange de gardiens, de gardes du corps et d'hommes d'entretien.

DEPARTEMENT DES OPERATIONS

Logistique

Ce département est responsable de la délivrance de l'équipement dans les Stations Locales ainsi qu'aux agents dans le monde entier. Ce département est divisé en deux sous-départements.

L'Armurerie (Section Q)

Q et toute son équipe sont en charge d'équiper les agents en armes et en gadgets.

Stations Locales

Ce département est en charge de la sécurité et du maintien de tous les locaux du MI6 situés hors de Grande Bretagne. Il est également responsable de l'aménagement de nouvelles stations locales. Ce service est très similaire à celui de l'administration des aménagements. Toutefois, il y a beaucoup de sous-départements en fonction des pays, des grandes villes, des régions. Chaque station locale est désignée par une ou deux lettres (Station V pour Vienne par exemple).

Chaque station a un homme en charge qui s'occupe également de collecter des informations importantes sur le secteur dont il a la charge. Il doit également, de manière régulière, faire un rapport qui doit parvenir à Londres.

Le Service Investigations et Interventions

Il s'agit d'un département qui est sous le contrôle directe du Directeur Général et de son Adjoint. Il s'agit de la force spéciale du MI6. C'est une unité d'élite composée d'agents d'une compétence exceptionnelle. Quand la situation devient critique, c'est à cette section que «M» a recours. Tous les agents n'ont pas le *Permis de Tuer*.

Au sein du Service I&I, il existe trois rangs distincts :

- Les 11xx, il s'agit de recrues ou d'agents prometteurs mais complètement inexpérimentés, c'est le rang le plus bas (la plupart des membres du Service I&I ont ce statut).
- Les 07xx, il s'agit d'agents, le rang du milieu, réservé aux très bons éléments.
- Les 00xx (il s'agit des Double-Zéro), ce rang est réservé aux dieux de ce que les anglophones appellent *Le Grand Jeu*. Ils disposent du Permis de Tuer. Théoriquement le nombre de «00» n'est pas limité mais il n'y en a jamais eu plus de 12 à la fois — et c'était dans les années 50.

Administration des Informations

Ce département s'occupe quotidiennement d'analyser, de rassembler et de stocker les informations. Ce service est également chargé de garder des dossiers sur les événements ou les gens d'importance.

Section Opération

Ce département a beaucoup de sous-divisions qui s'occupent du travail habituel de l'espionnage : placer des taupes, retourner des agents de l'opposition, effectuer un assassinat occasionnel et opérer une infiltration.

Cette section fait souvent appel au Service I&I quand un besoin de personnel supplémentaire se fait ressentir ou quand les circonstances sont exceptionnelles.

Contre-Terrorisme International

Un tout nouveau département fondé après la restructuration de 1994. Après que la menace soviétique ne fut plus qu'un souvenir, le problème du terrorisme a augmenté de manière exponentielle à travers le monde. Ce département fait plus ou moins le même travail que le service Opération mais en se concentrant exclusivement sur le terrorisme. Ils se reposent également sur le Service I&I quand du personnel supplémentaire est nécessaire.

Section Deux : Personnel du M.I.6

Même si les agents de terrain sont les fers de lance du M.I.6, ils n'en demeurent pas moins dépendants du personnel qui travaille dans le bâtiment de Vauxhall Cross.

Quelques changements sont survenus parmi le personnel du M.I.6 depuis la venue du nouveau M.

Depuis la retraite du Major Geoffrey Boothroyd, les agents de terrain se sont rendus compte après coup des qualités professionnelles et personnelles de ce dernier. Son successeur a dû reprendre l'équipe en main pour fournir aux agents du matériel aussi efficace.

Quant à M, elle s'est adjoint un assistant opérationnel, Charles Robinson, pour palier son manque de pratique du terrain. De plus, cela lui permet d'avoir l'écoute de certains agents qui voient d'un mauvais oeil qu'une femme soit en poste à la direction générale du M.I.6.

M (Barbara Mawdsley)



FOR : 4 DEX : 7 VOL : 12 PER : 13 INT : 14

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Agilité (2/7), Charisme (13/25), Conduite Automobile (2/12), Cryptographie (12/26), Electronique (10/25), Interrogation (10/24), Jeu (1/14), Sciences (1/15), Séduction (5/17), Sixième Sens (15/28), Usages Locaux (10/23).

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,67 m

Poids : 52 kg

Age : 58 ans

Apparence : Bonne

Points de Célébrité : 65

Points d'Héroïsme : 4

Vitesse : 2

Endurance : 30 heures

Cap. Charge : 25-45 kg

CD à Mains Nues : A

Cap. Course/Nage : 40 mn

Armes : Néant

Champs d'Expérience : Beaux-Arts, Collections Rares, Comptabilité, Droit, Droit International, Economie/Affaires, Ecrire/Journalisme, Histoire du Monde/Affaires Courantes, Informatique, Jeux de Réflexion, Linguistique, Littérature, Mathématique, Microphotographie, Science Politique, Science Sociales, Sciences militaires.

Faiblesses : Liens Affectifs.

Idiosyncrasies : M demeure toujours d'un calme olympien, même si elle sait se montrer ferme.

Modificateurs d'Interaction : Réaction (0), Persuasion (-1), Séduction (-2), Interrogation (-4), Torture (-1).

Description : Cheveux : Gris ; Yeux : bleu ; Cicatrices : néant ; Signes Distinctifs : néant.

Background : Tout membre du MI6 qui aurait pensé que la présence d'une femme, divorcée et mère de famille, au poste de M entraînerait un relâchement des principes se serait exposé à une surprise de taille.

Ayant pris ses fonctions en 1995, M s'avère être un patron des plus strictes et des plus efficaces. Pleine de dignité, intelligente et élégante, M ne laisse rien paraître de ses émotions, à moins d'être poussée à les exprimer.

Miss Money Penny



FOR : 5 DEX : 7 VOL : 7 PER : 10 INT : 7

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Charisme (4/11), Combat à Distance (8/16), Combat au Corps-à-Corps (4/9), Conduite Automobile (2/10), Cryptographie (6/13)

Talents : Connaissances, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,65 m

Poids : 56 kg

Age : 33 ans

Apparence : Attirante

Points de Célébrité : 21

Points d'Héroïsme : 2

Vitesse : 2

Endurance : 28 heures

Cap. Charge : 25-45 kg

CD à Mains Nues : A

Cap. Course/Nage : 25 mn

Armes : Néant

Champs d'Expérience : Comptabilité, Histoire du Monde/Affaires Courantes, Informatique.

Faiblesses : Attirance pour les Membres du Sexe Opposé.

Idiosyncrasies : Non définis.

Modificateurs d'Interaction : Réaction (0), Persuasion (-1), Séduction (-2), Interrogation (-4), Torture (-1).

Description : Cheveux : Bruns ; Yeux : bleus ; Cicatrices : néant ; Signes Distinctifs : néant.

Background : Voir le Livre de Base (Page 115).

Assistant Opérationnel de M (Charles Robinson)



FOR : 9 DEX : 10 VOL : 9 PER : 10 INT : 8

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Charisme (4/11), Combat à Distance (8/16), Combat au Corps-à-Corps (4/9), Conduite Automobile (2/10), Cryptographie (6/13), Pilotage (10/20)

Talents : Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,89 m

Poids : 90 kg

Age : 36 ans

Apparence : Attirante

Points de Célébrité : 46

Points d'Héroïsme : 2

Vitesse : 2

Endurance : 28 heures

Cap. Charge : 46-70 kg

CD à Mains Nues : B

Cap. Course/Nage : 25 mn

Armes : Sig-Sauer P 228

Champs d'Expérience : Histoire du Monde/Affaires Courantes, Informatique, Karaté, Parachutisme, Science Politique, Sciences Militaires, Vol NOE.

Faiblesses : Néant.

Idiosyncrasies : Néant.

Modificateurs d'Interaction : Réaction (0), Persuasion (-1), Séduction (-2), Interrogation (-4), Torture (-1).

Description : Cheveux : noirs ; Yeux : noirs ; Cicatrices : néant ; Signes Distinctifs : néant.

Background : Charles Robinson a suivi un cursus militaire où il pouvait exprimer tout son potentiel. Dans le SAS, il apprit à piloter des hélicoptères. Il se distingua dans plusieurs sauvetages de soldats en mauvaise posture et ce au péril de sa vie. Il comprit que certaines opérations étaient vouées à l'échec à cause d'un manque évident d'informations fiables. Il rentra alors au M.I.6 pour éviter que des hommes meurent pour rien ou pour de mauvaises raisons. Son efficacité pour monter des opérations précises et efficaces lui valut d'être retenu par M comme assistant opérationnel. Il se déplace souvent avec elle pour lui apporter ses connaissances en tant qu'expert militaire. Le seul terrain qui lui laisse volontiers est la politique.

Chef d'Etat -Major (William "Bill" Tanner)



FOR : 8 DEX : 9 VOL : 10 PER : 10 INT : 8

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Agilité (8/16), Combat à Distance (11/20), Combat au Corps-à-Corps (10/18), Conduite Automobile (8/17), Cryptographie (10/18), Furtivité (7/17), Interrogation (9/17), Pilotage (4/13), Sixième Sens (9/18), Usages Locaux (9/19).

Talents : Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,82 m **Poids :** 88 kg

Age : 41 ans **Apparence :** Bonne

Points de Célébrité : 108 **Points d'Héroïsme :** 4

Vitesse : 2 **Endurance :** 28 heures

Cap. Charge : 46-70 kg **CD à Mains Nues :** A

Cap. Course/Nage : 25 mn **Armes :** Walther PPK

Champs d'Expérience : Boxe, Cricket, Droit International, Droit, Economie/Affaires, Football, Golf, Histoire du Monde/Affaires Courantes, Informatique, Sciences Politiques, Ski, Squash, Tennis.

Faiblesses : Acrophobie.

Idiosyncrasies : Néant.

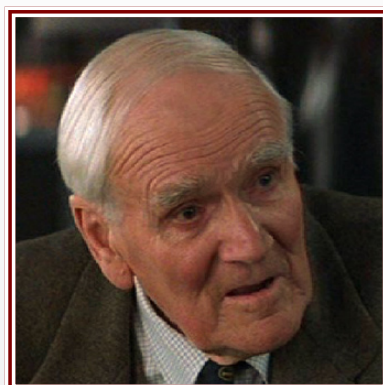
Modificateurs d'Interaction : Réaction (0), Persuasion (-1), Séduction (-2), Interrogation (-4), Torture (-1).

Description : Cheveux : Gris ; Yeux : bleu ; Cicatrices : néant ; Signes Distinctifs : néant.

Background : Voir le Livre de Base (Page 114).

Note : Le degré d'acrophobie que subit Tanner est beaucoup plus grave que celui qui est décrit dans la règle optionnelle des Faiblesses.

Q (Major Geoffrey Boothroyd)



FOR : 6 DEX : 9 VOL : 9 PER : 11 INT : 15

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Charisme (6/15), Combat à Distance (10/20), Conduite Automobile (5/15), Cryptographie (11/26), Déguisement (3/18), Electronique (12/27), Pilotage (5/15), Sciences (15/30)

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,65 m **Poids :** 56 kg

Age : 76 ans **Apparence :** Attirante

Points de Célébrité : 21 **Points d'Héroïsme :** 2

Vitesse : 2 **Endurance :** 28 heures

Cap. Charge : 46-70 kg **CD à Mains Nues :** A

Cap. Course/Nage : 25 mn **Armes :** Néant

Champs d'Expérience : Armurier, Astronautique, Biologie/Biochimie, Botanique, Chimie, Criminologie, Expert en Gadget, Génie Mécanique, Informatique, Jeux de Réflexion, Mathématiques, Médecine/Physiologie, Métallurgie, Toxicologie.

Faiblesses : Néant.

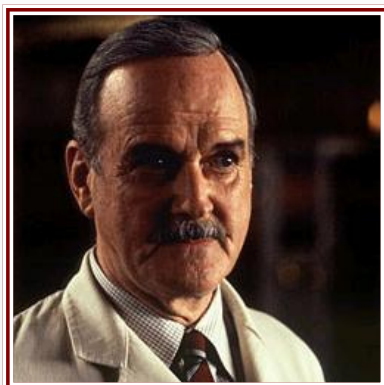
Idiosyncrasies : Néant.

Modificateurs d'Interaction : Réaction (0), Persuasion (-1), Séduction (-2), Interrogation (-4), Torture (-1).

Description : Cheveux : Gris ; Yeux : bleu ; Cicatrices : néant ; Signes Distinctifs : néant.

Background : Voir le Manuel Q (Page 99).

Q (Identité Classifiée)



FOR : 6 DEX : 9 VOL : 12 PER : 10 INT : 14

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Agilité (4/11), Charisme (4/16), Combat à Distance (5/14), Conduite Automobile (5/14), Electronique (14/28), Sciences (15/29), Sixième Sens (5/17), Usages Locaux (2/12).

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,90 m **Poids :** 76 kg

Age : 53 ans **Apparence :** Normale

Points de Célébrité : 30 **Points d'Héroïsme :** 1

Vitesse : 2 **Endurance :** 30 heures

Cap. Charge : 46-70 kg **CD à Mains Nues :** A

Cap. Course/Nage : 40 mn **Armes :** Néant

Champs d'Expérience : Armurier, Astronautique, Biologie/Biochimie, Botanique, Chimie, Criminologie, Expert en Gadget, Génie Mécanique, Informatique, Mathématiques, Médecine/Physiologie, Métallurgie, Toxicologie.

Faiblesses : Néant.

Idiosyncrasies : Le nouveau Q est toujours typiquement "British".

Modificateurs d'Interaction : Réaction (+1), Persuasion (0), Séduction (0), Interrogation (-2), Torture (-1).

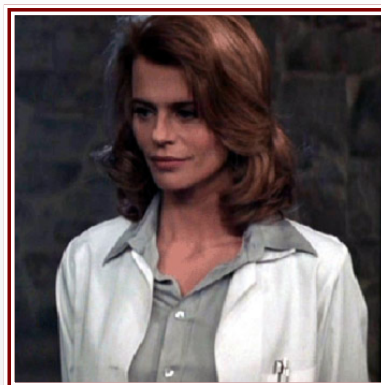
Description : Cheveux : Gris ; Yeux : bleu ; Cicatrices : néant ; Signes Distinctifs : Une Légère Moustache.

Background : L'âge de la retraite approchant, Q a ressenti le besoin de recourir à du personnel supplémentaire. Il a donc trouvé un nouvel assistant qui, suite à une plaisanterie de 007, a porté le surnom de R. Bien que le Major Boothroyd ait souvent montré une certaine impatience face à ce personnage, les deux hommes se ressemblaient sur de nombreux points. Lorsque que le Major décida finalement de quitter le MI6 pour se consacrer à la pêche, R devint le nouveau Q.

Tout comme son prédécesseur, il ne supporte pas le dédain que portent les agents sur leur équipement et leur rappelle souvent qu'il vaudrait mieux pour leur matricule que le matériel soit ramené intact.

Il se livre également avec une joie cachée à des joutes verbales avec les agents.

Molly Warmflash



FOR : 6 DEX : 7 VOL : 6 PER : 8 INT : 10

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Charisme (5/11), Conduite Automobile (2/9), Sciences (12/22), Séduction (4/9).

Talents : Premiers Soins.

Taille : 1,68 m **Poids :** 51 kg

Age : 32 ans **Apparence :** Séduisante

Points de Célébrité : 22 **Points d'Héroïsme :** 1

Vitesse : 1 **Endurance :** 28 heures

Cap. Charge : 46-70 kg **CD à Mains Nues :** A

Cap. Course/Nage : 25 mn **Armes :** Néant

Champs d'Expérience : Anthropologie, Biologie/Biochimie, Botanique, Chimie, Informatique, Mathématiques, Médecine/Physiologie, Toxicologie.

Faiblesses : Attirance pour les Membres du Sexe Opposé.

Idiosyncrasies : Néant.

Modificateurs d'Interaction : Réaction (+2), Persuasion (0), Séduction (+2), Interrogation (+3), Torture (+5).

Description : Cheveux : blond ; Yeux : bleu ; Cicatrices : néant ; Signes Distinctifs : néant.

Background : Le Docteur Molly Warmflash est à la tête du service médical du MI6. Même si son poste implique beaucoup de travail administratif, elle se charge toujours de soigner les membres de la Section « 00 ». De même, elle a la responsabilité de tenir à jour les dossiers médicaux de toutes les personnes placées sous la surveillance du MI6.

Le docteur Warmflash est connue pour son goût prononcé pour les hommes. Il s'est fallu très peu de temps avant qu'elle ne tombe sous le charme de James Bond. Elle fut d'ailleurs la risée du service, lorsqu'une certaine rivale en amour, secrétaire haut placée de M, révéla qu'elle avait falsifié le dossier de 007 pour lui permettre de partir en mission.

James Bond, 007



FOR : 9 DEX : 12 VOL : 13 PER : 14 INT : 12

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Agilité (12/22), Alpinisme (9/20), Charisme (15/28), Combat à Distance (12/25), Combat au Corps à Corps (12/21), Conduite Automobile (12/25), Crochetage des Serrures/Coffres (6/18), Déguisement (4/16), Electronique (7/19), Equitation (7/20), Furtivité (13/26), Jeu (15/29), Nautisme (12/25), Pilotage (10/20), Sciences (6/18), Séduction (14/28), Sixième Sens (13/25), Usages Locaux (12/26).

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,83 m

Poids : 76 kg

Age : 35 ans

Apparence : Séduisante

Points de Célébrité : 148

Points d'Héroïsme : 13

Vitesse : 3

Endurance : 30 heures

Cap. Charge : 46-70 kg

CD à Mains Nues : B

Cap. Course/Nage : 40 mn **Armes :** Walther P99

Champs d'Expérience : Armurier, Botanique, Boxe (1), Chimie, Criminologie, Deltaplane, Expert en Gadget, Histoire du Monde/Affaires Courantes, Golf, Judo (2), Linguistique, Parachutisme, Sciences Militaires, Science Navale, Sciences Sociales, Ski.

Faiblesses : Attirance pour les Membres du Sexe Opposé.

Idiosyncrasies : 007 est particulièrement pointilleux sur ce qu'il porte, ce qu'il mange et ce qu'il boit (il aime ses martinis «agité mais non secoué»). Par ailleurs, quelque soit le degré de stress de la situation, James Bond cherche toujours à avoir un bon mot.

Modificateurs d'Interaction : Réaction (0), Persuasion (0), Séduction (+1), Interrogation (-5), Torture (-6).

Description : Cheveux : Brun ; Yeux : bleu ; Cicatrices : Visage ; Signes Distinctifs : néant.

Background : Voir Livre des Règles p.116.

Section Trois : Exemples d'Agents

Cette section a pour but de vous présenter des exemples de personnages créés par nos joueurs, au cas où il vous arriverait de manquer d'inspiration. Ces personnages ne doivent pas être considérés comme omniprésents dans l'univers Bondien. Ce ne sont que des exemples et à ce titre vous êtes libre de créer vos propres 004 ou 006.

Peter Covington, 001



FOR : 11 DEX : 13 VOL : 13 PER : 13 INT : 11

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Agilité (11/23), Alpinisme (11/23), Charisme (9/22), Combat à Distance (15/28), Combat au Corps à Corps (13/24), Conduite Automobile (15/28), Crochetage des Serrures/Coffres (9/21), Démolitions (11/22), Électronique (9/20), Équitation (7/18), Furtivité (13/26), Jeu (7/20), Langues (7/16), Nautisme (13/26), Pilotage (11/24), Plongée (13/25), Sciences (5/16), Séduction (7/19), Sixième Sens (11/24), Usages Locaux (7/20).

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,86 m

Poids : 90 kg

Age : 33 ans

Apparence : Attirante

Points de Célébrité : 119

Points d'Héroïsme : 6

Vitesse : 3

Endurance : 30 heures

Cap. Charge : 71-95 kg

CD à Mains Nues : B

Cap. Course/Nage : 40 mn **Armes :** H&K USP + JHP

Champs d'Expérience : Escrime, Affaires, Hockey sur Glace, Informatique, Sciences Militaires, Sciences Navales, Parachutisme, Ski, Surf, Tae Kwon Do (1).

Faiblesses : Démon de la Vitesse (Voiture), Liens Affectifs, Vendetta.

Idiosyncrasies : Porte toujours des gants en daim. Très souvent bronzé (séjour dans les Caraïbes et dans les Alpes suisses). Dans des moments de grandes nervosités, Peter se met à jouer avec son palet fétiche des "New York Rangers".

Modificateurs d'Interaction : Néant.

Description : Cheveux : Blonds ; Yeux : Bleus ; Cicatrices : Genou droit ; Signes Distinctifs : Néant.

Background : Né de père diplomate au Foreign Office et d'une mère artiste peintre française, son enfance et son adolescence se sont passées à travers le monde entier, d'ambassade en ambassade. Il a un frère aîné, William, qui s'est tourné vers la carrière d'avocat international.

Lors de vacances passées chez son oncle paternel en Ecosse, il découvre à travers les faits d'armes d'un militaire à la retraite un univers qui jusque là ne l'intéressait pas, puisque suite aux pressions familiales, il devait se tourner vers la diplomatie. Il trouve enfin sa vocation.

Ayant rejoint la fameuse académie militaire de Sandhurst, il en sort major de promotion et choisit le corps d'armée le plus difficile : les "Royal Marines". Après quelques années de tour de service à travers le globe, il se tourne vers l'élite en réussissant les tests d'aptitude des "Special Boat Service". C'est lors de son tour de service dans les "Comacchio", une unité anti-terroriste, qu'il doit faire face à Sean Miller lors de l'opération "Angel Wire".

Après quelques semaines de convalescence, le SIS le recrute pour servir au sein de son département. Il démissionna de l'armée, créa une société de sécurité et de protection immatriculée à Guernesey grâce aux fonds alloués du SIS. C'est actuellement sa couverture actuelle au sein du SIS en tant que directeur. "XF Security" a des bureaux à Londres et à Paris. Sa résidence actuelle est dans la petite île de Guernesey. Cette société possède une licence d'import-export d'armes et de matériels classifiés. Très souvent, le SIS utilise ses services pour des missions de protection rapprochée de personnalités.

Sa nomination au rang de "00" est très récente et fut une récompense de M pour services rendus à la Couronne et sur l'injonction d'un membre de la famille royale. M sait très bien employer "001" sur les missions qui ont un caractère militaire ou traitant des affaires sensibles liées au Royaume Uni. Peter a de nombreux amis dans les forces spéciales d'Angleterre et des Etats Unis.

Francis Coplan, 004



FOR : 13 **DEX :** 12 **VOL :** 12 **PER :** 12 **INT :** 13

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Agilité (8/20), Alpinisme (6/18), Charisme (14/26), Combat à Distance (8/20), Combat au Corps à Corps (15/28), Conduite Automobile (14/26), Crochetage des Serrures/Coffres (6/18), Démolitions (7/20), Électronique (13/26), Équitation (6/18), Furtivité (10/22), Langues (8/21), Nautisme (8/20), Pilotage (12/24), Plongée (6/18), Séduction (13/26), Sixième Sens (8/20), Usages Locaux (8/20), Survie (6/18), Faussaire (6/18).

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,86 m **Poids :** 95 kg

Age : 37 ans **Apparence :** Séduisante

Points de Célébrité : 125 **Points d'Héroïsme :** 8

Vitesse : 3 **Endurance :** 30 heures

Cap. Charge : 71-95 kg **CD à Mains Nues :** B

Cap. Course/Nage : 40 mn **Armes :** P99 (.40) + GSS

Champs d'Expérience : Droit International, Economie/Affaires, Golf, Judo(1), Informatique, Sciences Militaires, Sciences Navales, Sciences Politiques, Ski.

Faiblesses : Attirance pour les Membres du Sexe Opposé, Liens Affectifs, Thalassophobie.

Idiosyncrasies : Il s'habille généralement comme un homme d'affaires de grande envergure. Il a toujours un léger sourire au bord des lèvres.

Modificateurs d'Interaction : Néant

Description : Cheveux : Châtains clairs ; Yeux : Marrons clairs ; Cicatrices : Néant ; Signes Distinctifs : Néant.

Background : Issu d'une famille bourgeoise française, son père était un des directeurs généraux de la banque du Crédit Lyonnais, il fut envoyé dans les plus grandes écoles. Assez brillant, il fit ses études supérieures à l'école Polytechnique.

Son passe temps favori en dehors de ses heures de cours était de pirater les systèmes informatiques des diverses administrations françaises dont celui de la DGSE. Lors de son passage à Saint-Cyr, il chercha à percer les protections informatiques de la DGSE, toujours en vain, mais en prenant soin de ne pas se faire repérer. Ses précautions furent inutiles, un certain François de Kerfadec le soupçonna et il faillit même se faire surprendre un soir, il en fut quitte pour une belle frayeur, il pût s'échapper en éteignant tout en catastrophe et par une franche empoignade. Après enquête par la direction de l'école, il fut renvoyé sur le champ. Il se contenta d'exercer la dangereuse profession de reporter de guerre. Alors engagé par le Times pour un reportage photo, il a pu sauver la vie d'un agent du SIS. Celle-ci le recommanda auprès de Tanner, et il commença une carrière parallèle d'agent des services secrets de sa majesté.

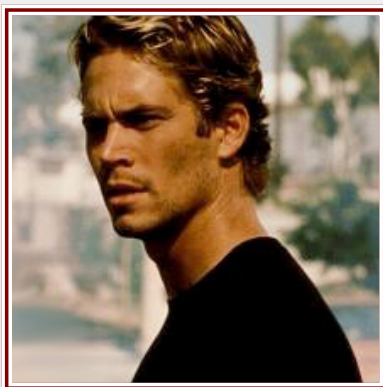
Francis a plus d'une trentaine de missions à son actif, presque toutes se sont soldées par des succès, Francis n'est pas un adepte des armes à feu, il préfère utiliser ses méninges et ses poings. Il arrive toujours à ses fins avec les femmes et c'est grâce à elles qu'il arrive à approcher les principaux responsables. Sa couverture officielle est celle de dirigeant d'une firme d'électronique française ayant des contrats avec les ministères de la défense français et britannique. Depuis que Sir Miles Messervy est parti à la retraite, le nouveau M a décidé de le nommer 004 afin de remplacer l'ancien 00 mort

en service commandé. Depuis cette nomination, il fait équipe avec Nero SFORTUNA, un ancien tueur de la mafia sicilienne. Depuis, ils ont participé à une dizaine de missions où ils ont dû affronter une nouvelle menace : le Syndicat (voir le manuel Friends or Foes, au chapitre cinq pour de plus amples renseignements sur cette organisation).

Francis ne s'est pas fait que des amis au sein de la communauté du renseignement. A plusieurs occasions, il rencontra François de Kerfadec alias "Salamandre". Kerfadec, par jalousie, essaya même de séduire la petite amie de Francis.

Actuellement, "004" est en congé maladie suite à sa capture par un certain DIAVOLO. Il a dû par la suite annuler son mariage, sa fiancée a perdu l'enfant qu'elle portait après un accident de la circulation. Stéphanie qui travaille pour l'OMS est partie sans raison. Actuellement, le docteur Warmflash l'a placé sous traitement psychiatrique dans une clinique spécialisée.

Dan Howland, 006



FOR : 11 DEX : 13 VOL : 11 PER : 13 INT : 10

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Agilité (13/25), Alpinisme (13/24), Charisme (11/22), Combat à Distance (15/28), Combat au Corps à Corps (15/26), Conduite Automobile (13/26), Crochetage des Serrures/Coffres (10/23), Déguisement (5/15), Démolitions (11/21), Électronique (10/20), Équitation (10/22), Furtivité (13/24), Nautisme (10/23), Pilotage (10/23), Plongée (10/22), Séduction (11/22), Sixième Sens (10/21), Usages Locaux (7/20).

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,81 m

Poids : 76 kg

Age : 33 ans

Apparence : Sensationnelle

Points de Célébrité : 167

Points d'Héroïsme : 11

Vitesse : 3

Endurance : 30 heures

Cap. Charge : 71-95 kg

CD à Mains Nues : B

Cap. Course/Nage : 40 mn

Armes : Beretta 92

Champs d'Expérience : Armurier, Deltaplane, Informatique, Sciences Militaires, Acrobatie (2), Parachutisme, Ski, Tae Kwon Do (1), Saut HAOR.

Faiblesses : Démon de la Vitesse (Voiture), Liens Affectifs, Peur des Serpents.

Idiosyncrasies : Il se parle à lui-même dans les situations dangereuses : "Howland, dans quoi tu t'es encore fourré ?". Il promet toujours qu'il arrêtera de fumer "dès que cette mission sera terminée". Sans que ce soit systématique, 006 affectionne particulièrement les tenues foncées.

Modificateurs d'Interaction : Néant

Description : Cheveux : Blond ; Yeux : bleu ; Cicatrices : Poitrine ; Signes Distinctifs : néant.

Background : Dan HOWLAND a passé toute son enfance dans un internat à Londres. Son père était ambassadeur et était amené à changer d'affectation environ tous les cinq ans. Désireux de pourvoir une éducation stable à son fils, il le plaça en pension. Malgré des résultats scolaires qui lui auraient permis de poursuivre une carrière brillante, HOWLAND préféra l'armée.

Ses aptitudes innées au tir et ses grandes capacités physiques lui valurent d'être affecté au SAS (Special Air Service) et il atteint rapidement le grade de lieutenant. Quoiqu'il fut un élément remarquable au sein d'une section d'assaut, HOWLAND fut rapidement lassé de la rigueur militaire et de devoir suivre des ordres, selon lui, critiquables.

Il fut recruté par le MI6, après un coup d'éclat particulièrement remarquable. Il réussit, en effet, à se débarrasser d'un groupe de 4 terroristes sur un vol de la British Airways, alors qu'il n'était que simple passager. On lui proposa alors un poste au sein de la Section Investigations et Interventions.

Alors qu'un 007 agit par amour pour son pays, c'est l'esprit d'initiative, inhérent à ce métier, qui motive Dan HOWLAND. Bien qu'il ne l'avouera que rarement, ce dernier adore son travail. Il est le meilleur tireur que le MI6 n'ait jamais eu en son sein. Malgré une attitude qui ferait passer une tête brûlée pour un enfant de chœur, HOWLAND répugne à tuer de sang-froid. Aussi, M veille toujours à bien sélectionner les cibles que ce dernier doit abattre, afin de préserver l'équilibre psychologique de son agent.

HOWLAND est également un passionné d'automobiles, c'est d'ailleurs un véritable calvaire pour Q que de lui confier un nouveau véhicule.

Durant ses années de service dans le SAS, Dan HOWLAND s'est marié. De cette union est née une petite fille prénommée Samantha. Toutefois le mariage n'a pas survécu à la profession de HOWLAND. C'est aujourd'hui la mère qui a la garde de l'enfant.

Il est à noter que HOWLAND a été mordu par un serpent particulièrement venimeux durant son enfance. Il s'en est sorti de justesse. Il garde jusqu'à aujourd'hui un certain ressentiment vis à vis de ces reptiles.

Malgré une entente difficile avec Sir Miles Messervy (l'ancien M), on confia à HOWLAND le matricule 006, quelques années après la (fausse) mort d'Alec TREVELYAN. En dépit de relations tendues, M avait conscience de la valeur de cet agent. Les relations avec le nouveau M sont nettement meilleures, de même qu'avec 007. Après des débuts difficiles, les deux agents sont aujourd'hui de bons amis.

Sarah Greenwood, 0710



FOR : 10 DEX : 13 VOL : 14 PER : 13 INT : 13

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Agilité (7/18), Alpinisme (6/18), Charisme (12/26), Combat à Distance (12/25), Combat au Corps à Corps (12/22), Conduite Automobile (8/21), Crochetage des Serrures/Coffres (9/22), Déguisement (8/21), Démolitions (5/18), Électronique (5/18), Équitation (7/20), Langues (7/20), Furtivité (10/24), Nautisme (6/20), Pilotage (6/19), Plongée (8/19), Séduction (12/25), Sixième Sens (12/25), Usages Locaux (8/21).

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,74 m **Poids :** 56 kg

Age : 35 ans **Apparence :** Séduisante

Points de Célébrité : 68 **Points d'Héroïsme :** 8

Vitesse : 3 **Endurance :** 32 heures

Cap. Charge : 46-70 kg **CD à Mains Nues :** B

Cap. Course/Nage : 45 mn **Armes :** H&K USP + JHP

Champs d'Expérience : Affaires, Judo, Informatique, Sciences Politiques, Ski, Jujitsu, Linguistique, Criminologie.

Faiblesses : Cupidité, Agent Double.

Idiosyncrasies : Néant.

Modificateurs d'Interaction : Néant.

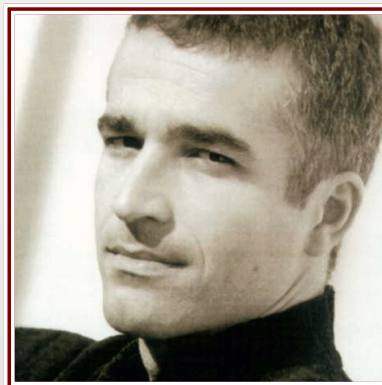
Description : Cheveux : bruns ; Yeux : marrons ; Cicatrices : néant ; Signes Distinctifs : néant.

Background : Issue d'une famille bourgeoise du Kent, la jeune Sarah fit ses études de sciences politiques et de langues à Oxford où elle rencontra l'élite de la société anglaise. A la fin de ses études, elle décida d'entamer une carrière de diplomate au "Foreign Office". Elle fut mutée pour sa première mission à New York au siège de l'ONU. Ses capacités intellectuelles et pratiques furent rapidement mis en exercice lorsqu'elle découvrit qu'un membre de la délégation diplomatique anglaise échangeait des informations classées top secret avec une puissance du Moyen Orient. Elle fit une petite enquête et découvrit que c'était son propre chef de service. Manque de chance pour elle, elle ne fut pas assez discrète et son supérieur hiérarchique tenta de l'assassiner en faisant croire à un suicide par overdose. Une lutte s'engagea dans son appartement et il tomba du 15ème étage. Un rapport fut fait, grâce aux preuves présentées, elle ne fut pas mis en cause. Une nouvelle carrière s'offra à elle car le SIS prit

contact avec elle. Elle fut formée et commença une carrière d'agent de renseignement sous la couverture de diplomate.

Sa deuxième affectation fut le Moyen Orient où elle mis à profit ses talents pour les langues orientales. Elle permit au SIS de connaître avec précision les factions terroristes et les divers courants politiques de la région. C'est elle en premier qui alerta les services britanniques de l'émergence du mouvement «Al Quaïda». Un peu plus tard, elle infiltra un mouvement terroriste palestinien qui était en liaison avec le milliardaire saoudien. Malheureusement pour le SIS, elle tomba dans un piège et subi un lavage de cerveau. Le responsable du mouvement décida d'en faire une taupe au sein du SIS. A l'heure actuelle, Sarah ne sait pas qu'elle a été retournée, ses actions au Moyen Orient furent toutes couronnées de succès. Elle demanda son transfert pour les USA. En ce moment, elle vit à Washington sous une couverture d'attachée culturelle de l'ambassade britannique. Elle sert d'agent de liaison entre le CAT et les services anti-terroristes anglais.

Duncan Wallace, 0775



FOR : 10 DEX : 12 VOL : 12 PER : 14 INT : 11

Compétences (Niveau / Chance de Base) :

Agilité (9/20), Alpinisme (5/16), Charisme (11/23), Combat à Distance (13/26), Combat au Corps à Corps (12/22), Conduite Automobile (10/23), Crochetage des Serrures/Coffres (2/14), Cryptographie (8/19), Déguisement (1/12), Démolitions (2/13), Électronique (9/20), Équitation (1/14), Furtivité (11/23), Nautisme (10/23), Pilotage (13/26), Plongée (13/26), Sciences (10/21), Séduction (11/22), Sixième Sens (11/23), Usages Locaux (12/26).

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,81 m **Poids :** 76 kg

Age : 33 ans **Apparence :** Attirante

Points de Célébrité : 151 **Points d'Héroïsme :** 4

Vitesse : 3 **Endurance :** 30 heures

Cap. Charge : 46-70 kg **CD à Mains Nues :** B

Cap. Course/Nage : 40 mn **Armes :** Walther P99

Champs d'Expérience : Génie Mécanique, Karaté (1), Informatique, Parachutisme, Sciences Militaires, Ski, Vol NOE, Histoire du Monde/Affaires Courantes.

Faiblesses : Démon de la Vitesse (Avion), Liens Affectifs (Grand-père).

Idiosyncrasies : S'il doit se déplacer en avion, il essaiera toujours d'avoir les commandes sauf pour les avions de lignes.

Modificateurs d'Interaction : Néant.

Description : Cheveux : Châtains ; Yeux : bruns ; Cicatrices : Dos ; Signes Distinctifs : néant.

Background : Duncan Wallace est né à Edimburgh, Son père était un attaché militaire. Ses assignations dans les diverses ambassades européennes et du Moyen Orient ont permis à Duncan de connaître les us et coutumes des habitants locaux.

Il entreprit une carrière militaire. Seul le pilotage des avions de chasse lui procurait les sensations qu'il avait besoin pour se sentir vivant. Il fut parmi les premiers pilotes de la RAF à partir pour le Golfe en 1991.

Après cette guerre qu'il a trouvé trop médiatisé, il participe à une mission secrète au Moyen-Orient qui a failli mal se terminer. Après

le crash de l'avion, Duncan, qui était blessé dans le dos, et l'agent ont pu éviter les patrouilles ennemies grâce à la connaissance des us et coutumes du coin que possédait Duncan. La mission était annulée, mais ils ont pu revenir sains et saufs.

Au retour, il fut demandé par M pour intégrer la Section Investigations et Interventions en tant que nouvelle recrue. Il fut surtout envoyé pour des missions de reconnaissance aérienne, en pilotant le SR-71A du Service Q, et pour faire les tests des équipements électroniques embarqués. Duncan apprécie à sa juste valeur le travail fourni par Q et les membres de son équipe.

D'ailleurs, ce dernier lui fait penser à son grand-père, Aaron, qui n'arrête pas de lui rabattre les oreilles comme quoi il serait un descendant de William Wallace, le libérateur du joug anglais, mais Duncan voit plus cela comme un folklore.

Notes : 0775 conduit habituellement une McLaren F1 bleue nuit.



Chapitre Deux : Le Service Q

Aucune extension sur le Jeu de Rôle James BOND 007 ne serait complète si une petite place n'était pas réservée à la célèbre et talentueuse Section Q. Le problème avec le Manuel Q du commerce est qu'il date maintenant de 20 ans (1984) et que les équipements sont obsolètes. Donc, à moins que vos scénarios ne se déroulent dans le milieu des années 80, une petite remise à jour est nécessaire.

Section Une : Equipement Standard

La liste des équipements de mission standards est divisée en 3 catégories : Les Equipements Standards (peuvent être obtenus par chaque agent sans demander la permission de Q), les Equipements Standard Réservés aux «00» (comme indiqué, les «00» peuvent obtenir ces équipements, sans faire de demande à Q, les autres agents doivent faire une demande) et les Equipements Standards pour les Opérations Commando (lorsque un agent est investi d'une mission plus militaire que civile, il a droit à une catégorie d'équipement supplémentaire).

Equipement Standard

- Pistolets. le PJ peut choisir deux armes, soit une arme principale et une arme d'appoint, au cas où l'autre s'enraye, soit une arme principale et une arme de gros calibre qui restera dans son véhicule pour les moments plus critiques. Le PJ peut très bien ne choisir qu'une seule arme. Attention, le PJ n'a droit qu'à une seule Arme de Prédilection.
- 3 Chargeurs pour l'arme principale et 2 Chargeurs pour l'arme d'appoint ou de gros calibre.
- Holster et Gaine pour chaque arme.
- Cache-Flamme et Silencieux.
- Crosse d'Epaule.
- Couteau.
- Mallette Standard. Elle possède un double fond pour qu'un Agent puisse transporter

ses armes et du matériel qui pourrait le faire arrêter lors de contrôles dans les aéroports. Elle est décrite de façon plus précise dans la Section Six : Les Gadgets.

- Micro-Espions et Traceurs.
- Ordinateur de Poche. Ce dernier permet de réceptionner les traceurs, les micro-espions et de détecter les micros. Il est équipé des derniers périphériques pour communiquer avec les autres équipements électroniques fournis par la Section Q. Il est protégé par un lecteur d'empreinte digitale programmé dans les locaux du Service Q.
- Téléphone Portable avec Radio intégrée. Cette dernière permet à plusieurs agents de pouvoir communiquer comme ils le feraient avec un talkie-walkie. Le téléphone possède en plus un mode de communication cryptée lors d'échanges avec le M.I.6.
- Kit de crochetage.
- Appareil Photo Numérique Haute Résolution.
- Torche Electrique.
- Jumelles Infrarouges

Equipement Standard Pour «00»

Il s'ajoute à l'Equipement Standard.

- Ceinture à Monnaie.
- Chewing-Gum Explosif.
- Montre Seamaster Oméga.
- Torche Electrique à Flash.

Equipement Standard pour Opération Commando

Il s'ajoute à l'Equipement Standard et à l'Equipement Standard pour «00».

- Mitraillette, Fusil d'Assaut, Fusil de Précision ou Fusil à Pompe.
- 3 Chargeurs pour la Mitraillette, le Fusil d'Assaut, le Fusil de Précision ou Fusil à Pompe.
- Bipied.
- Tous les Viseurs (Manuel Q p. 26-28).

- Protections Corporelles.
- Equipement de Plongée, H&K P11 et Fusil Harpon Lourd ou Individuel
- Grenades.
- Lunettes de Vision de Nuit.
- Matériel d'Escalade.
- Parachute.
- Radio Portative.
- Trousse à Outils.

Section Deux : Les Nouvelles Armes

Vous trouverez ici toutes les armes fréquemment utilisées aujourd'hui. Certaines sont reprises du Manuel Q, cela signifie qu'elles sont encore fréquentes à notre époque. Par contre, je peux vous assurer que plus aucun garde n'utilise un Luger depuis bien longtemps.

Dans la description de certaines armes, au paragraphe *En termes de jeu*, il est indiqué que la règle de la Puissance d'Arrête s'applique. Celle-ci est décrite à la Section Six du Chapitre Trois.

Les Pistolets

Beretta Cougar

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	3	15	G	0-9	36-54	0	99	0	1



En termes de jeu : Il s'agit d'une arme très récente, utilisée par des professionnels.

Beretta Modèle 81 & Modèle 84

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	12	E	0-9	24-48	-1	99	+1	1
		13	F						



En termes de jeu : La première ligne concerne le Modèle 81 qui est un calibre de 7,65 mm. La seconde ligne concerne le Modèle 84 qui est un calibre de 9 mm. Il s'agit d'une arme de défense, les civils pourront donc la posséder.

Beretta Modèle 9000 S

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	3	12	F	0-7	21-42	-2	99	+1	1
		10							

Le Beretta 9000 S est un pistolet semi-automatique double action. Ce pistolet compact chamberé en 9mm Parabellum et .40 S&W est le premier Beretta doté d'une carcasse en polymère.



Ce qu'ils en pensent : «C'est un pistolet semi-automatique de la dernière génération fabriqué par le manufacturier italien Beretta. 006 est venu me voir dans mon service pour me demander conseil, pour une des rares fois, il l'a suivi et a remplacé son Walther PPK de backup». -Q

En termes de jeu : La première ligne est pour le calibre 9mm Parabellum, la seconde ligne pour le calibre .40 S&W. La Puissance d'Arrêt s'applique à cette dernière.

Beretta Modèle 92 & Modèle 96

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	3	15	G	0-15	42-72	+1	99	0	1
+1		11							



En termes de jeu : Le Beretta accepte une balle dans la chambre. La deuxième ligne correspond au modèle 96. Ce dernier tire une cartouche de .40 S&W, la règle de la Puissance d'Arrêt s'applique. Il s'agit de l'arme de poing de l'armée des États-Unis, tout type de personnage ayant subi un entraînement est susceptible d'avoir cette arme. Des gardes faisant partie d'une organisation ayant des moyens financiers pourront l'utiliser. Seuls les civils ne devraient pas y avoir accès.

Beretta Modèle 93R

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	3	15	G	0-15	42-72	+1	99	0	1
-1	3*3	20	H						
0						+3		+1	

Le modèle 93R est une version modifiée du Beretta 92 permettant de tirer en rafale. Il possède un sélecteur de tir permettant de choisir de tirer par rafale de trois. Le 93R possède les mêmes avantages que son modèle semi-automatique.



Ce qu'ils en pensent : «Ce modèle est trop imposant pour nos agents en mission d'infiltration, à part peut être 001. Je sais que la CIA n'a pas ce genre de considération et arme fréquemment ses agents avec le 93R.» -Q

En termes de jeu : La seconde ligne correspond au mode de tir en rafale de trois balles. La troisième ligne correspond à une prise en main de l'arme avec la seconde poignée ou avec la crosse amovible.

Browning GP 35

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	3	13	G	0-9	39-57	0	99	0	1



En termes de jeu : Le Browning est l'arme de poing de l'armée Britannique.

Colt .45 Automatique

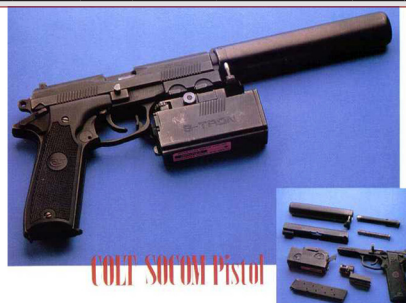
MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	7	G	0-12	36-54	+1	99	0	1



En termes de jeu : Le fort calibre du .45 lui confère une grande puissance d'arrêt contre des cibles vivantes, la règle de la Puissance d'Arrêt s'applique. Il s'agit du prédécesseur du Beretta 92 au sein de l'armée américaine. Il s'agit d'une arme parfaite pour équiper vos gardes.

Colt SOCom

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	2	10	F	0-12	36-50	+2	99	+0	1



Ce qu'ils en pensent : « SOCom signifie Special Operations Commando. Comme le H&K MP5SD3, cette arme est utilisée pour des opérations qui réclament discrétion, avec le silencieux, et précision, avec le système de visée laser. La firme H&K a d'ailleurs sorti son propre modèle pour concurrencer le Colt SOCom. » - **Capt. Michael Roberts**

En termes de jeu : L'arme est préparée pour recevoir en standard un silencieux/cache-flammes et un système de visée laser. Les caractéristiques de l'arme sont déjà calculés avec les modifications dues aux accessoires installés. La règle de la Puissance d'Arrêt s'applique car le SOCom utilise le calibre .45.

C.O.P. .357

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	4	H	0-6	18-30	-2	99	+1	3



En termes de jeu : Il s'agit soit d'une arme d'autodéfense, soit d'une arme de secours, qu'un PNJ pourrait porter à sa cheville. La règle de la Puissance d'Arrêt s'applique car le C.O.P. utilise le calibre .357 Magnum.

Desert Eagle

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
-1	2	8	I	0-12	30-54	+2	99	-1	1
		9	H						
		7	K						



En termes de jeu : Le Desert Eagle existe en trois versions. La première ligne correspond à la version .44 Magnum. La deuxième ligne correspond à la version .357 Magnum. La troisième ligne correspond à la version .50 AE. La règle de la Puissance d'Arrêt s'applique bien évidemment. L'arme est tellement lourde, qu'il faut au moins avoir une FOR égale à 7 et un Niveau en Combat à Distance égale à 5 pour ne pas souffrir d'un modificateur de -1 supplémentaire au MP. C'est l'arme parfaite pour un complice privilégié qui a une expérience militaire.

FN FiveSeven Tactical

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	3	20	F	0-24	45-75	0	99	+1	1

Le FiveSeven est le nouveau pistolet semi-automatique de la firme FN. Il fait partie des créations de la dernière génération avec l'ajout des matériaux polymères.



Ce qu'ils en pensent : « Tenue en main excellente, puissance d'arrêt et large contenance font que le FiveSeven soit un des meilleurs pistolets semi-automatiques à être sorti sur le marché. La raison principale au fait que nous n'ayons pas remplacé le Walther P99 par le FiveSeven vient de sa cartouche 5.7mm encore peu courante dans le monde qui nous régit. » - Q

En termes de jeu : La cartouche 5.7mm a une puissance de perforation nettement supérieure comparée aux autres cartouches, un bonus d'une classe de dégât est à rajouter lorsqu'on tire contre une cible ayant un blindage (gilet pare-balles ou blindage de voiture).

Glock Modèle 17

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	3	17	G	0-21	45-66	0	99	0	1



En termes de jeu : Le Glock Modèle 17 pourra être utilisé par les gardes d'une organisation ayant vraiment beaucoup de moyens.

Glock Modèle 19

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	3	15	F	0-21	45-66	-1	99	+1	1



En termes de jeu : Si vous désirez équiper un PNJ avec un Glock 17, alors que celui-ci doit-être discrètement armé, donnez lui le Modèle 19.

Glock Modèle 26, 27, 30 & 33

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	3	10	F	0-10	30-60	-2	99	+1	1
		9	G						
		9	G						
-1		9	H						

Ces différents modèles de Glock font tous partie de la gamme Subcompact créés par la firme autrichienne. Ils se basent sur le modèle du Glock 17.



Ce qu'ils en pensent : «Voici un pistolet destiné à des agents en missions d'infiltration, on peut difficilement mieux concilier discrétion et large capacité de puissance de feu.» -Q

En termes de jeu : la première ligne correspondant au Glock 26 (9mm), la deuxième au Glock 27 (.40 S&W), la troisième au Glock 30 (.45 ACP) et la dernière au Glock 33 (.357 SIG). Pour les trois dernières lignes, la règle de la Puissance d'Arrêt s'applique.

Heckler & Koch P7 M7, M10 & M13

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	3	13	F	0-12	39-60	-2	99	+2	2
		10	G						
		7	F						



En termes de jeu : La première ligne est celle pour le 9mm Parabellum, la deuxième ligne est celle pour le calibre S&W.40 et la dernière est celle pour le .45 ACP. Pour les deux dernières lignes, la règle de la Puissance d'Arrêt s'applique.

La garde de la détente, de forme ergonomique améliore la stabilité pour le tir à deux mains et accorde un bonus de +1 au Facteur de Difficulté lorsque l'option Visée est choisie. Il s'agit d'une arme de professionnel. Le seul désavantage de cette arme est le changement de chargeurs. Il est impossible de le changer avec une seule main.

Heckler & Koch P9s

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	9	G	0-9	24-54	0	99	0	2
		7	G						



En termes de jeu : Le H&K P9 existe en deux versions. La première ligne correspond à la version 9 mm. La seconde ligne correspond à la version 11.43 mm, la règle de la Puissance d'Arrêt s'applique pour cette version. Ce n'est ni une arme de garde, ni une arme de professionnel. Vous pouvez en équiper un civil qui doit être plus lourdement armé que les autres (un policier en civil par exemple).

Heckler & Koch P11

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	2	5	F	0-5	15-30	0	99	0	2



Le pistolet sous-marin P11, commercialisé à partir de 1976 par Heckler & Koch, est en service dans de nombreuses unités de nageurs de combat d'Europe Occidentale, mais aussi dans les forces spéciales américaines et israéliennes. Cette arme est constituée d'un canon magasin et d'une poignée électrique de mise à feu. L'ensemble canon-magasin se compose de 5 tubes lanceurs étanches enfermant 5 mini-fléchettes de 6mm de diamètre doté chacune d'un dard en tungstène de 5mm. Pour recharger, il faut changer cet ensemble. L'énergie électrique nécessaire à la mise à feu est fournie par 5 piles logées dans la cavité étanche de la poignée. Le volume important du pontet permet l'emploi de gants de plongée

Ce qu'ils en pensent : « Nous avons quelques exemplaires de ce modèle suite aux conseils avisés du groupe Comacchio. 001 étant considéré comme notre spécialiste dans le domaine maritime l'utilise fréquemment dans ses missions. » - Q

En termes de jeu : Le H&K P11 est en mesure de tirer sous l'eau comme en dehors de l'eau. Tirer avec cette arme est considéré comme tirer avec une arme dotée d'un réducteur de son sans le malus de CD. La portée maximum sous l'eau est de 15 mètres. Il semblerait que cette arme soit utilisée par les agents de la NSA dans leurs opérations d'élimination physique.

Heckler & Koch USP

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	3	15	G	0-12	36-60	0	99	0	1
+1		13	G						
+1		12	G						



En termes de jeu : La première ligne correspond au modèle 9mm parabellum, la seconde au modèle .40 S&W et enfin la dernière au modèle .45 ACP. Pour les deux dernières lignes, la règle de la Puissance d'Arrêt s'applique. L'USP est l'arme de poing des forces spéciales américaines, sous la dénomination Mark 23SOCOM.

Heckler & Koch USP Compact

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	3	13	F	0-10	30-50	-1	99	+1	1
+1		12							
+1		8							



En termes de jeu : La première ligne correspond au modèle 9mm parabellum, la seconde au modèle .40 S&W et enfin la dernière au modèle .45 ACP. Pour les deux dernières lignes, la règle de la Puissance d'Arrêt s'applique. Le modèle compact est le pistolet semi-automatique des forces de police.

Heckler & Koch VP-70

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	3	18	G	0-12	36-60	0	99	0	1
	6		I	0-30	90-150	+4		-2	



En termes de jeu : Les caractéristiques du VP-70 ont été considérablement changées par rapport à celles décrites dans le Manuel Q. La caractéristique Dgn est de 0 car il s'agit d'une arme très lourde, mais qui, en même temps, ne présente que très peu d'aspérités ; ainsi le VP-70 ne s'accroche pas aux vêtements. Selon le Manuel Q, il s'agit de l'arme standard des agents du MI6. Cette période est révolue, certains agents peuvent toutefois avoir gardé le VP-70 à la place du Walther P99.

Makarov 9 mm

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	8	F	0-9	30-54	-1	99	0	1



En termes de jeu : Le MJ peut optionnellement tenir compte des faibles effets des munitions de cette arme en appliquant un modificateur de +1 au FD sur tous les jets de Résistance à la Douleur des personnages atteints par une balle de Makarov. Il s'agit de l'arme que vous pouvez accorder à tout PNJ faisant parti d'une puissance (ou d'une ex-puissance) communiste. Le Manuel Q avait donné une caractéristique de 0 en Dis pour le Makarov, mais un -1 en ce domaine est préférable.

Mauser C96

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	1	10	F	0-10	42-65	+1	98	0	1



En termes de jeu : Cette arme sera surtout utilisée par un Méchant Principal nostalgique.

Ruger Série P

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	3	15	G	0-10	30-60	+1	99	0	1
		11	G						
		8	G			+1		+1	

Tous les modèles de série P ont été conçus avec le but principal de produire une arme de grande qualité, fiable et simple pour les personnels militaires et les forces de l'ordre. Le P85 a été conçu en 1985 et a est apparu sur le marché 1987. Il a été remplacé par le P89 en 1991.

Les modèles P85, P89, P93, P94, P95 sont en calibre 9mm parabellum, les modèles P91, P944 en .40, et les modèles P90, P97 en .45 ACP.



Ce qu'ils en pensent : «Une brique constituée d'une détente et construite comme un tank. Voila comment on peut décrire cette famille de pistolets.» -Q

En termes de jeu : Cette arme de poing peut être utilisée par des membres des agences de renseignements américaines à la place des classiques Glock et Sig-Sauer.

La première ligne correspond au P85 (9mm) — le modèle en illustration —, la deuxième ligne au P91 (.40) et la troisième ligne au P97 (.45 ACP). La Puissance d'Arrêt s'applique aux deux derniers modèles.

Sig-Sauer P226

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	3	15	G	0-12	39-57	0	99	0	1



En termes de jeu : Il s'agit de l'arme de poing du FBI, on compare souvent le P226 avec le Beretta 92. Le P226 pourra donc être utilisé dans les mêmes circonstances, on le rencontre juste un peu moins fréquemment.

Sig-Sauer P228

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	3	13	F	0-9	24-45	-1	99	+1	1



En termes de jeu : Si vous désirez équiper un PNJ avec un Sig-Sauer P226, alors que celui-ci doit-être discrètement armé, donnez-lui le P228.

Sig-Sauer P230

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	3	7	F	0-15	42-72	-1	99	0	1



En termes de jeu : Il s'agit d'une arme qui peut être utilisée par des civils, désireux d'être un peu plus lourdement armés.

Smith & Wesson ASP

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+2	2	7	F	0-6	24-36	-2	99	+2	1

Dans les années 80, certaines agences américaines ont exigé un pistolet compact et puissant pour ses agents sous couverture, opérants à travers le monde. Le pistolet d'ASP a été conçu dans ce sens. C'est une arme facilement dissimulable grâce à ses dimensions compactes et une forme sans aspérités pénalisantes.



Ce qu'ils en pensent : «Le simple fait de rencontrer quelqu'un possédant une telle arme tend à prouver sa participation au Grand Jeu.» -Q

En termes de jeu : L'ASP est l'arme qu'utilise James Bond dans les romans de John Gardner. C'est un Smith & Wesson M39 modifié et destiné aux membres des services secrets. C'est la seule arme qui mérite un MP de +2.

Smith & Wesson M457

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	7	G	0-9	40-60	-1	99	+1	1



En termes de jeu : Elle tire des cartouches de Cal .45, la règle de la Puissance d'Arrêt s'applique. Elle est utilisée par des personnes qui souhaitent une arme discrète mais efficace.

Steyr M-A1

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	3	15	G	0-10	30-50	-1	99	+1	1
+1		12	G	0-12	36-60				
+0		12	H	0-15	40-75				



En termes de jeu : La première ligne correspond au modèle 9mm parabellum, la seconde au modèle .40 S&W et enfin la dernière au modèle .357 SIG. Pour les deux dernières lignes, la règle de la Puissance d'Arrêt s'applique.

Type 77

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	7	F	0-6	21-45	-1	99	0	1

Le pistolet Type 77 est une arme de petite taille très simple, qui tire une munition de faible puissance et marginalement efficace de 7.65 type 64. Cette dernière a été développée pour les pistolets à silencieux intégré de type 64. Ce pistolet équipe les officiers de l'armée et de la police chinoise.



Ce qu'ils en pensent : «C'est une arme fiable malgré son manque de puissance, on le trouve partout en Chine. Mais bizarrement, les agents chinois opérant hors de leur pays s'équipent plus facilement avec des armes occidentales.» -Q

En termes de jeu : Le MJ peut optionnellement tenir compte des faibles effets des munitions de cette arme en appliquant un modificateur de +1 au FD sur tous les jets de Résistance à la Douleur des personnages atteints par une balle de Type 77. Il s'agit de l'arme que vous pouvez accorder à tout PNJ faisant parti d'une puissance (ou d'une ex-puissance) communiste.

Walther P5

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	8	G	0-15	36-66	0	99	0	1



En termes de jeu : Vous pouvez équiper un civil d'un Walther P5, si celui-ci doit être plus lourdement armé que les autres.

Walther PPK

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	2	7	E	0-9	36-54	-2	98	+1	1



En termes de jeu : Il s'agit d'une arme de professionnel.

Walther P99

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	3	16	G	0-12	36-60	-1	99	+1	1
		13							



En termes de jeu : Il s'agit d'une arme très récente, utilisée par des professionnels. La seconde ligne correspond au calibre S&W .40, la règle de la Puissance d'Arrêt s'applique dans ce cas.

Yarigin PYa

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	3	18	G	0-15	30-60	0	99	0	1

Le Yarygin est la nouvelle arme de dotation des forces armées russes. Les services de renseignements de la Russie l'ont aussi adopté.



Ce qu'ils en pensent : «C'est un pistolet semi-automatique fiable de bonne conception et qui résiste aux chocs ainsi qu'aux variations climatiques. Il a été testé en situation réelle pour le première fois en Tchéchénie. Etant donné les futurs lieux d'engagement des forces russes, c'est tout ce qu'on lui demande.» -Q

Les Revolvers

Vous remarquerez que les revolvers n'ont pas de caractéristiques d'enrayement. Il s'agissait là d'une petite erreur des auteurs. En effet, le principe est qu'un revolver ne s'enraye jamais, cela a amené à procéder à quelques modifications.

Colt Python

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	1	6	H	0-9	39-57	+1	na	0	3
+1						+2		-1	



En termes de jeu : Les membres d'un service de sécurité peuvent être équipés d'une telle arme. L'arme existe en plusieurs volumess, ce qui explique les 2 jeux de caractéristiques. Le Colt Python à canon long est plus précis, mais plus long à dégainer, se trouve sur la seconde ligne. Le calibre .357 Magnum utilisé permet d'appliquer la règle de la Puissance d'Arrêt.

Revolver Calibre .38 à Canon Court

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	6	F	0-9	24-54	-2	na	0	3



En termes de jeu : Ce type d'arme existe en dizaine d'exemplaires différents, même dans d'autres marques. Il s'agit d'une arme que peuvent se procurer les civils.

Smith & Wesson Modèle 29

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	2	6	I	0-12	27-51	+1	na	-1	3
				0-15	33-63	+2		-2	



En termes de jeu : La première ligne correspond à la version canon court. La seconde ligne correspond à la version canon long. L'arme est tellement lourde, qu'il faut au moins avoir une FOR égale à 7 et un Niveau en Combat à Distance égale à 5 pour ne

pas souffrir d'un modificateur de -1 supplémentaire au MP. C'est l'arme parfaite pour un complice privilégié. Le calibre .44 Magnum utilisé permet d'appliquer la règle de la Puissance d'Arrêt.

Smith & Wesson Centennial Airweight

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	5	F	0-9	24-5	-1	na	+1	2



En termes de jeu : Quoiqu'en dise le Manuel Q, cette arme est toujours en production. Du fait de son absence de chien, c'est une arme idéale pour porter à la cheville. Il s'agit donc, le plus souvent, d'une arme de secours.

Smith & Wesson Military & Police

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	6	F	0-12	36-60	+1	na	0	3



En termes de jeu : Les membres d'un service de sécurité peuvent être équipés d'une telle arme.

Les Fusils à Pompe

Ithaca Modèle 37

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	1	7	H	0-18	33-69	na	99	-2	5



En termes de jeu : Il s'agit d'un fusil à pompe qui peut être utilisé pour la chasse. Il est également très utilisé par les organismes de sécurité.

Mossberg M500 Cruiser

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	1	5	H	0-18	33-69	+4	99	-2	5



En termes de jeu : Un autre fusil à pompe, toujours prisé par les organismes de sécurité.

SPAS 12

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	2	8	H	0-18	33-69	na	99	-4	5
0				0-15	30-69	+5	99	-3	5



En termes de jeu : Le SPAS 12 est un fusil à pompe automatique. Il pourra être utilisé par des organismes de sécurité. Il peut remplacer le fusil d'assaut de vos gardes, si vous en avez assez du sempiternel AK 47. La seconde ligne correspond à un tir avec la crosse repliée.

Les Fusils d'Assaut

AK-47

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	30	I	0-60	150-270	na	97	-3	2
	10		L						



En termes de jeu : L'AK-47 est une arme très solide, en l'occurrence, il bénéficie d'un modificateur de +4 au FD pour toute tentative de réparation. Si les PJ sont assez puissants (plusieurs «00»), vous pouvez équiper vos gardes avec des AK-47. C'est un fusil qui est généralement utilisé dans les pays de l'est et de l'Afrique du Nord. La seconde ligne correspond au tir en rafales.

AKM

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	2	30	I	0-60	150-270	na	97	-3	2
	10		L						



En termes de jeu : Si les PJ sont assez puissants (plusieurs «00»), vous pouvez équiper vos gardes avec des AKM. C'est un fusil qui est généralement utilisé dans les pays de l'est. La seconde ligne correspond au tir en rafales.

Colt Commando AR-15

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	3	30	I	0-40	150-200	na	99	-3	2
	15		L						



En termes de jeu : Cette arme est utilisée par les agents fédéraux lors d'interventions ou par des commandos qui ont besoin de puissance de feu avec un minimum d'encombrement. Il peut remplacer le classique M16 pour des Gardes. La deuxième ligne correspond au tir en rafales.

Colt M4 & Lance-Grenade M203

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	3	30	I	0-45	120-210	na	99	-4	2
	10		L						
0	1	1	I						



En termes de jeu : La deuxième ligne correspond au tir en rafale. La troisième ligne correspond à la grenade de 40 mm utilisée pour cette arme. Elle inflige des dégâts de zone de Classe I. Vous pouvez équiper vos Gardes avec ce fusil si vos PJ sont assez puissants (plusieurs «00»).

Enfield L85A1

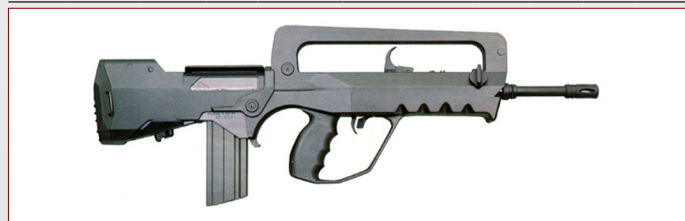
MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	20	I	0-93	276-495	na	97	-4	2
		30							
		45							
	7		L						



En termes de jeu : Il s'agit du fusil d'assaut de l'armée britannique, le L85A1 est généralement équipé d'un viseur infra-rouge et d'une lunette télescopique. Les trois premières lignes dépendent de la taille du chargeur utilisé. La dernière ligne correspond au tir en rafales.

Famas G2

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	30	I	0-100	200-400	+5	99	-2	2
		2*3	K						
	10		L						



En termes de jeu : Cette arme n'est actuellement utilisée que dans les pays francophones. L'arme est toujours livrée avec un bipied.

FN FAL

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	2	20	I	0-90	267-477	na	99	-4	2
	8		L						



En termes de jeu : Si les PJ sont assez puissants (plusieurs «00»), vous pouvez équiper vos gardes avec des FN FAL. C'est un fusil que l'on peut trouver partout. La seconde ligne correspond au tir en rafales.

Heckler & Koch G-11

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	2	50	G	0-75	180-300	na	99	-3	4
+3	6		J(G)						
+3	12		L(J)						



En termes de jeu : Il s'agit d'une arme idéale pour équiper un Complice Privilégié tireur d'élite. La première ligne correspond au coup par coup. La seconde ligne correspond au tir par rafale de trois. La troisième ligne correspond au tir en rafale auto. La CD est modifiée lors d'un tir sur plusieurs cibles en même temps, cette modification est indiquée entre parenthèses.

M16A1

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	30	I	0-45	120-210	na	97	-3	2
	10		L						



En termes de jeu : Si les PJ sont assez puissants (plusieurs «00»), vous pouvez équiper vos gardes avec des M16A1. C'est un fusil qui est généralement utilisé aux États-Unis. Cette version est plus fiable que le précédent modèle. La seconde ligne correspond au tir en rafales.

Steyr AUG

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	2	30	I	0-66	195-351	na	98	-3	2
		42							
	8		L						



En termes de jeu : Il s'agit d'une arme idéale pour équiper un Complice Privilégié tireur d'élite. La troisième ligne correspond au tir en rafales.

Les Fusils de Précision

Barrett M82-A1

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	1	10	L	0-600	1200-1800	na	99	-6	3



En termes de jeu : Cette arme tire des cartouches de calibre .50 AMG. La puissance est telle que des véhicules moyennement blindés ou des murs en béton peuvent être traversés. L'Ajustement des Dommages est diminué de 1 Niveau.

Ce fusil nécessite l'adjonction d'un système de visée. Il est couramment employé avec une visée infrarouge ou thermique, vu sa capacité à traverser les murs, pour atteindre une cible inaccessible pour les autres fusils de précision.

Dragunov SVD

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	2	10	K	0-219	520-660	na	98	-4	2



En termes de jeu : Il s'agit de l'arme que vous pouvez accorder à tout PNJ faisant partie d'une puissance (ou d'une ex-puissance) communiste. Pour bénéficier du MP à +1, l'arme doit être équipée d'une lunette de visée.

FR-F1

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	1/2	10	I	0-200	500-600	na	98	-4	2



En termes de jeu : Ancien fusil de précision de l'armée Française, cette arme a été remplacée par le FR-F2. C'est un fusil de calibre 7.5x54mm à réarmement manuel. Cette arme pourra être utilisée pour équiper des gangsters ou des groupes terroristes.

FR-F2

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	1/2	10	K	0-200	600-800	na	98	-4	2



En termes de jeu : Fusil de précision de l'armée Française, cette arme remplace le FR-F1. C'est un fusil de calibre 7.62x51mm à réarmement manuel équipé d'une lunette de visée X6.

H&K PSG1

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	2	20	K	0-450	1100-1600	na	99	-4	2



En termes de jeu : Cette arme est utilisée par des professionnels. Des Complices Privilégiés peuvent l'avoir comme arme de prédilection, mais il faut des personnages de rang « 00 » pour espérer rester en vie.

M24 SWS

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	1/2	5	K	0-687	2070-3690	na	98	-5	4



En termes de jeu : Il s'agit du fusil de précision de l'armée des États-Unis. Pour bénéficier du MP à +1, l'arme doit être équipée d'une lunette de visée.

Walther WA-2000

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	2	6	I	0-250	600-750	na	99	-3	2



En termes de jeu : Pour utiliser au mieux la précision du WA 2000, le tireur doit disposer de son arme en toute exclusivité et l'avoir réglée à son propre usage. C'est dans ce cas uniquement qu'un MP de +1 s'applique. Il peut être équipé cumulativement de tous les viseurs existants et il est même indispensable de lui adjoindre au minimum une lunette car l'arme elle-même ne dispose d'aucun système de visée (cran de mire et guidon).

Les Pistolets-Mitrailleurs

AKS74U

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	2	30	H	0-60	150-270	+5	98	-2	2
	10		K						



En termes de jeu : Cette arme est à la limite entre la mitraillette et le fusil d'assaut. C'est bien sûr une arme que l'on rencontre essentiellement dans les Pays de l'Est. La seconde ligne correspond au tir en rafales.

Beretta Modèle 12

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	40	G	0-39	150-240	+3	99	-2	1
	8		I						
+1				0-48	180-270	+5			



En termes de jeu : La première ligne correspond à la configuration arme de poing et coup par coup. La seconde ligne est celle qui régit le tir automatique. La troisième ligne mentionne les caractéristiques qui s'appliquent lorsque la crosse est déployée. Le MP de cette ligne s'applique aussi lorsque l'arme est tenue à deux mains. Il s'agit d'une bonne arme pour des gardes, à condition que les PJ soient suffisamment forts.

FN P90

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	2	50	G	0-40	150-200	+4	99	-2	1
	5		I						



En termes de jeu : Si vous désirez équiper vos PNJ avec un H&K MP5, alors qu'ils doivent être plus lourdement armé, donnez leur un FN P90. La seconde ligne correspond au tir en rafale libre.

Heckler & Koch MP5

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	30	G(F)	0-36	135-210	+3	99	-2	1
	2*3		H						
	6		I						



En termes de jeu : Il s'agit de la mitraillette la plus utilisée à notre époque. La valeur entre parenthèses correspond au tir sur plusieurs cibles. La deuxième ligne correspond au tir par rafale de trois, la troisième au tir en rafale libre.

Heckler & Koch MP5K

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	15	G	0-18	75-150	+2	99	-1	1
	2*3		H						
	6		I						
+1		30						+4	



En termes de jeu : Version plus légère du H&K MP5. Si vous désirez équiper vos PNJ avec un MP5, alors qu'ils doivent être discrètement armé, donnez leur un MP5K. L'arme peut recevoir des chargeurs de 15 ou 30 balles. Si la crosse est dépliée, l'arme reçoit un modificateur

de +1 et la Dis passe à +4. Le MP de +1 s'applique également si la mitrailleuse est tenue à deux mains. La deuxième ligne correspond au tir par rafale de trois, la troisième au tir en rafale libre.

Heckler & Koch MP5SD3

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	30	F	0-30	105-480	+4	99	-2	1
	2*3		G						
	6		H						



Ce qu'ils en pensent : « Cette arme est généralement associée aux Navy Seals pour les missions qui demandent de la discrétion. Pour l'avoir utilisée personnellement sur le terrain, cette arme fait plus de bruit par son mécanisme de réarmement que par celui de la balle qui sort du canon ». - **Capt. Michael Roberts**

En termes de jeu : Cette arme possède un silencieux et un cache-flammes intégré sans en subir les modifications habituelles pour ce type d'accessoire. La deuxième ligne correspond au tir par rafale de trois, la troisième au tir en rafale libre.

Ingram MAC 10

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	10	30	I(G)	0-18	75-150	+2	95	-1	1



En termes de jeu : Vous pouvez équiper des gardes d'une petite organisation avec ces armes. La valeur entre parenthèses correspond au tir sur plusieurs cibles.

Ingram MAC 11

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	10	30	I(F)	0-18	75-150	+1	95	-1	1



En termes de jeu : Si vous désirez équiper vos PNJ avec un Ingram MAC 10, alors qu'ils doivent être discrètement armés, donnez-leur un Modèle 11. La valeur entre parenthèses correspond au tir sur plusieurs cibles.

Intratec TEC-9

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	6	30	I(F)	0-18	75-150	+4	99	-2	1
		10				+2			



En termes de jeu : La deuxième ligne correspond au chargeur de 10 cartouches.

Skorpion Vz61

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	2	F	0-18	39-60	+2	98	-1	2
	5		H						
+1				0-24		+4			



En termes de jeu : La première ligne correspond à la configuration arme de poing et coup par coup. La seconde ligne est celle qui régit le tir automatique. La troisième ligne mentionne les caractéristiques qui s'appliquent lorsque la crosse est déployée. Le MP de cette ligne s'applique aussi lorsque l'arme est tenue à deux mains. Il s'agit d'une arme qui peut être utilisée par un PNJ qui a besoin d'une puissance de feu supérieure à celle d'un simple pistolet.

Spectre M4

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	50	G	0-18	100-150	+3	99	-1	2
-1	8		H			+2			

Conçu par Roberto Teppa dans les années 80, le spectre a été produit par l'usine SITE de Turin jusqu'à la fermeture de l'entreprise en 2001. Il est employé par les forces armées suisses et par les forces spéciales italiennes. Il a été également exporté à l'étranger.

Compact et léger, en grande partie constitué de polymère, le Spectre M4 est conçu pour le combat rapproché à courte portée avec une puissance de feu instantanée. Les quatre modèles ont une crosse pliante sur le dessus et sont disponibles avec ou sans une poignée devant le logement de magasin. Les sécurités permettent au tireur de porter sans risque le Spectre chargé avec une cartouche dans la chambre et de faire feu immédiatement.



Ce qu'ils en pensent : «Le Spectre M4 est une arme qui a été sous-estimée car créée pour un marché bien précis. La plupart des services de lutte antiterroriste lui ont préféré le H&K MP5, plus léger et plus précis. Ceci dit, le Spectre reste une arme redoutable à courte portée et certains adversaires l'ont bien compris.» -Q

En termes de jeu : La seconde ligne correspond au tir en mode rafale. Un MP de +1 s'applique si le Spectre M4 est tenu à deux mains.

Uzi

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	20	G	0-30	120-180	+5	96	-2	2
		25							
		32							
	8		I						



En termes de jeu : On ne rencontre plus le Uzi aussi fréquemment qu'avant, mais c'est une arme qui reste tout de même utilisée. Idéal pour équiper vos gardes situés en Afrique du Nord. Les trois premières lignes correspondent au type de chargeur utilisé. La dernière ligne correspond au tir en rafale.

Uzi, Mini

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	20	G	0-18	60-108	+3	96	-2	2
		25							
		32							
	8		I						



En termes de jeu : Si vous désirez équiper vos PNJ avec un Uzi, alors qu'ils doivent être discrètement armés, donnez leur un Mini-Uzi. Les trois premières lignes correspondent au type de chargeur utilisé. La dernière ligne correspond au tir en rafale.

Uzi, Micro

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	20	F	0-18	39-60	+2	95	0	2
		25							
		32							
	8		H						
+1					0-24	+4			



En termes de jeu : Les trois premières lignes correspondent à la configuration arme de poing et coup par coup, selon le type de chargeur utilisé. La quatrième ligne est celle qui régit le tir automatique. La dernière ligne mentionne les caractéristiques qui s'appliquent lorsque la crosse est déployée. Le MP de cette ligne s'applique aussi lorsque l'arme est tenue à deux mains. Si vous désirez équiper vos PNJ avec un Mini-Uzi, alors qu'ils doivent vraiment être discrètement armés, donnez leur un Micro-Uzi.

Les Armes Modernes Diverses

Couteau de Survie

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+2	na	na	+1	na	na	-1	na	0	na



Fusil-Harpon Individuel

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	1	1	E	0-6	12-18	na	99	-1	3

Fusil-Harpon Lourd

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	1	1	G	0-12	30-54	na	99	-2	3

En termes de jeu : Lorsqu'il est utilisé à terre, le fusil-harpon a une Portée Courte de 0-15 et une Portée Longue de 45-75.

Grenade Flashbang

Les grenades Flashbang, ou grenades incapacitantes, servent à embrouiller, désorienter, ou distraire une menace pendant quelques secondes (5 au maximum). Elles peuvent sérieusement affaiblir l'efficacité au combat des personnes touchées pour une minute.

La grenade se compose d'une coque tubulaire hexagonale en acier, trouée sur les côtés pour permettre à la lumière et au son d'être émis. Lorsqu'elle explose, elle émet un flash aveuglant de 6 à 8 millions de Candelas et une impulsion sonore de 170 à 180 dB. Après la détonation, la grenade reste entière et ne produit aucun fragment.



Ce qu'ils en pensent : « Nos agents en mission n'ont pas une grande utilité du fait qu'ils ne sont pas tous des forces spéciales, 001 m'a demandé lors d'une de ses railleries habituelles de modifier son palet de hockey fétiche en grenade "flashbang", je l'ai fait et cela lui a sauvé la mise quelquefois. Maintenant il ne se moque plus de mes modifications ». - Q

En termes de jeu : L'explosion de la grenade flashbang équivaut à un étourdissement avec un jet de Volonté à - 7 (-8 s'il possède un système de vision nocturne). Si l'adversaire le réussit, il sera quand même pénalisé de 2 (jet de DGN compris) à tous ses jets pendant 2D6 rounds. Si l'adversaire rate son jet, il sera pénalisé de 4 à tous ses jets (DGN compris) pendant 4D6 rounds.

Section Trois : Les Accessoires d'Armes

Holsters

Holster de Cheville

Ce holster est spécialement prévu pour la dissimulation au détriment de la vitesse.



Ce qu'ils en pensent : « Lorsque 006 a acquis son statut de «00», celui-ci manifesta la volonté de changer d'arme de poing. Je n'étais pas encore habitué à ses frasques, aussi fus-je très surpris lorsque celui opta pour le volumineux Beretta 92. Il s'en est suivi une longue altercation au cours de laquelle je lui indiquais que si le Beretta 92 était une excellente arme militaire, celui-ci était bien trop volumineux. 006 restait sur sa position, précisant qu'il était sur le terrain et qu'en l'occurrence, il préférerait avoir une arme en laquelle il pouvait avoir confiance. Nous sommes toutefois arrivés à un compromis. Je lui soumis alors l'idée d'avoir une arme de secours, placée dans un holster de cheville, qu'il pourrait conserver, dans les situations où il devrait se séparer de son Beretta (En effet, cette arme a du mal à se dissimuler sous le veston d'un Smoking). 006 fut séduit par l'idée et opta, sous les conseils de 007, pour le Walther PPK comme second pistolet (choix, que pour une fois, je trouvais judicieux) ». - Q

En termes de jeu : Le Holster de Cheville ne peut accepter une arme dont la caractéristique Dissimulation dépasse -1. Ce holster permet de rabaisser de 3 points la caractéristique Dissimulation d'une arme, Il faut toutefois un Round Complet pour pouvoir dégainer cette dernière.

Accessoires Divers

Balles Advance Energy Transfert (AET)

Les balles AET sont de conception récente et destinées à augmenter le pouvoir de pénétration contre les gilets pare-balles de dernière

génération avec néanmoins la faculté de ne pas trop réduire le pouvoir de neutralisation.

En termes de jeu : Les balles AET diminuent la Classe de Dégât d'une arme de 1 cran (ainsi un Walther PPK fait des Dégâts de Classe D). Par contre, lorsqu'on tire sur des véhicules, la classe de dégât est augmentée de 4. Il s'agit d'un équipement réservé à la section «00», un chargeur (et un seul) est considéré comme un équipement supplémentaire, le «00» qui veut s'en procurer doit persuader Q, puis dépenser 200 Points d'Expériences.

Balles Armor Piercing (AP)

Les balles AP sont destinées à pénétrer les gilets pare-balles, du fait de cette particularité, elle occasionne un peu moins de dégâts sur les cibles humaines.

En termes de jeu : Les balles AP diminuent la Classe de Dégât d'une arme de 1 cran (ainsi un Walther PPK fait des Dégâts de Classe D). Par contre, lorsqu'on tire sur des véhicules, la classe de dégât est augmentée de 2. Ce type de balle est disponible dans le commerce et ne demande pas de dépense de points d'expérience.

Balles Glaser Safety Slug (GSS)

Les balles Glaser ont l'efficacité de cartouches de fusil. Leur cœur de Téflon liquide enrobé d'une fine gaine d'alliage nickel-cuivre est scellé dans une enveloppe de plastique. Lorsqu'elles pénètrent dans le corps, la balle explose en faisant des ravages. Ces munitions sont prévues pour toutes les armes de poing.

Ce qu'ils en pensent : « Lorsque vous choisissez une arme, un certain nombre de facteurs entre en considération. En général, il faut faire un choix entre la puissance de feu et la discrétion. Les Balles Glaser permettent de ne plus se poser cette question. En effet, on considère qu'un Walther PPK chargé avec des Balles Glaser a la puissance d'un 9mm. Autrement dit, ces munitions ne sont réservées qu'aux 00. Je sais que 007 en a déjà utilisé ». - **Capt. Michael Roberts**

En termes de jeu : Les balles Glaser permettent d'augmenter la Classe de Dégât d'une arme de 2 crans (ainsi un Walther PPK fait des Dégâts de Classe G). Par contre, lorsqu'on tire sur des véhicules, la classe de dégât est diminuée de 4. Il s'agit d'un équipement réservé à la section «00», un chargeur (et un seul) est considéré comme un équipement supplémentaire, le «00» qui veut s'en procurer doit persuader Q, puis dépenser 200 Points d'Expériences.

Balles Jacketed Hollow Point (JHP)

Ce type de balle est connu pour sa dénomination courante comme «dum-dum». En fait lors de l'impact, la balle ne pénètre pas mais se champignonne de telle manière à améliorer son pouvoir de neutralisation.

En termes de jeu : Les balles JHP permettent d'augmenter la Classe de Dégât d'une arme de 1 cran (ainsi un Walther PPK fait des Dégâts de Classe F). Le jet de VOL suite à une blessure est minoré de malus de 2. Par contre lorsqu'on tire sur des véhicules la classe de dégâts est diminuée de 2. Ce type de balle est disponible dans le commerce et ne demande pas de dépense de points d'expérience.

Mallette pour Pistolet-Mitrailleur

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
-1	6	15	I(F)	0-18	75-150	Spé.	98	0	4



Ce qu'ils en pensent : « Cette mallette accueille généralement un Heckler & Kock MP5K. Elle permet de pouvoir protéger une personnalité publique et de riposter à une attaque éventuelle, tout en évitant de montrer des armes de façon ostensible. Malheureusement, cet accessoire est souvent utilisé par des personnes mal intentionnées, au grand dam de nos agents. » - **Capt. Michael Roberts**

En termes de jeu : Pour la caractéristique Dissimulation, seul le Champ d'Expérience Armurerie permet de savoir que cette mallette renferme une arme. Le Service Q peut fournir une mallette de ce type modifiée afin de pouvoir passer sans encombre les portiques des aéroports.

Speedloader

Cet accessoire est très utile pour les utilisateurs de revolvers. Il permet de recharger l'arme en une seule fois, au lieu du chargement balle par balle.



En termes de jeu : Le Speedloader diminue la valeur de Rch (rechargement) jusqu'à 1 round pour tout type de revolver. Il faut trois rounds pour charger un Speedloader.

Section Quatre : Les Véhicules

«A la Section Q, nous avons conçu un certain nombre de véhicules qui n'ont plus grand chose à voir avec les modèles vendus dans le commerce. Parmi ceux-ci, nous pouvons citer la célèbre Aston Martin DB-V. Si nous estimons qu'un agent a besoin d'un véhicule modifié, c'est en fonction de sa localisation que nous choisissons quel véhicule lui attribuer.» - Q

Vous trouverez ici un certain nombre de nouveaux véhicules, certains ont été modifiés par la Section Q, d'autres non. Pour chaque véhicule modifié, vous trouverez une liste de ses gadgets, ainsi qu'un commentaire d'un membre de la Section Q.

Véhicules Terrestres

Véhicule Générique

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
0	5	100	180	600	3	8	0	0

En termes de jeu : Si vous désirez équiper vos PNJ avec un véhicule, sans passer de précieuses minutes à choisir lequel, donnez leur celui ci.

Aston Martin DB-V

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	2	160	257	290	3 (6)	9	+2	+2

Modifications :

- Blindage Niveau 3 (+3 en For)
- Head-Up Display
- Messagerie Vocale Cellulaire Numérique
- Pneus Anti-Crevaision
- Soute à Mines
- Télécopieur Couleur Cellulaire Intégré
- Écran Radar
- Lasers
- Mitrailleuses
- Protection antiviol
- Ordinateur de Bord



Ce qu'ils en pensent : «J'ai vraiment réussi à améliorer la DB-V afin de la rendre plus performante, et cela à un coût réduit. J'ai donc retiré quelques éléments offensifs pour les remplacer par du matériel électronique. S'agissant d'un véhicule devant se déplacer en milieu urbain, je n'ai pas placé de Système Lance-Missiles à l'avant du véhicule, ni de Mitrailleuses Lourdes. A la place, j'ai inséré deux variantes de M60 au même endroit que les anciennes Mitrailleuses Cal.50, cela permet d'avoir une autonomie bien plus importante. Enfin, j'ai rajouté un système d'autodestruction, pour empêcher que quelqu'un de mal intentionné tombe sur l'un de nos véhicules les plus impressionnants.»

-Dr Walter Cobbett

Aston Martin DB7 Coupé

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	2	140	250	500	3	10	+2	+1



Aston Martin V8 Volante

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	2	165	266	525	3 (6)	8	0	0

Modifications :

- Blindage Niveau 3 (+3 en For)
- Équipement Neige
- Lasers
- Protection antiviol
- Système Lance-Missiles (2 Missiles Antichar)
- Booster à Fusée
- Head-Up Display
- Pneus Anti-Crevaision
- Scanner de Fréquences



Ce qu'ils en pensent : «Voici mon deuxième chef d'oeuvre après l'Aston Martin DB-V. Nous aurions pu faire de la V8, la digne remplaçante de la DB-V, mais cette dernière présente plus d'avantages au niveau de la vitesse. Nous avons décidé de faire de la V8, une voiture spécialement conditionnée pour l'hiver.» -**Dr Walter Cobbett.**

Aston Martin Vanquish V12

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	2	200	306	450	3	9	+1	0

Modifications :

- Blindage en Titane
- Camouflage Adaptatif
- CIWS
- Compartiment Secret
- Conduite par Télécommande
- Ecran Radar
- Système Lance-Missiles (4 Missiles Antichar)
- Mitrailleuses
- Pneus Cloutés
- Siège Ejectable



Ce qu'ils en pensent : «Malgré les contrats signés avec la firme BMW, j'ai voulu reprendre la plateforme originale utilisée par le Major Boothroyd. Mon choix s'est tourné naturellement vers l'Aston Martin Vanquish. Je lui ai apporté les équipements nécessaires pour qu'elle réponde à son surnom : La Fugitive.» -**Q**

Audi S4

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	2	110	210	650	2 (4)	7	+1	0
0	2	110	210	610	2	7	0	0

Cette voiture est conforme aux standards élevés exigés par Audi, avec une grande attention à la sécurité et aux performances. La S4 se caractérise par ses 4 roues motrices et un moteur 5 cylindres turbocompressés de 230 chevaux, couplé à une boîte manuelle 5 vitesses. Les 4 roues motrices plus les équipements de sécurité passive assurent la sécurité du conducteur. La S4 diffère très légèrement de l'Audi 100 coupé qui est plus courante, et est seulement reconnaissable par le petit logo chromé sur la carrosserie. En termes de performance, tenue de route et sécurité, c'est une bonne voiture dans toutes les conditions.

Modifications :

- Blindage Niveau 2 (+2 en For)
- Activation Vocale
- Compartiment Secret
- Ecran Radar
- Ejecteur de Caltrops
- Ejecteur de Gaz/Réserve d'Oxygène
- Messagerie Vocale Cellulaire Numérique
- Ordinateur de Bord
- Pneus Regonflables
- Scanner de Fréquences
- Système de Défense Electrique
- Télécopieur Couleur Cellulaire Intégré



Ce qu'ils en pensent : «En raison de son look identique à l'Audi 100 moins puissante et de ses performances exceptionnelles, c'est un excellent véhicule pour l'espionnage. Nous équipons généralement le personnel à faible risque ayant le grade d'agent avec cette voiture, avec seulement quelques modifications. Ses performances dans de telles conditions ont été exemplaires et ont augmenté les chances de survie des agents de terrain. Cependant, comme il est facile de se la procurer, nos adversaires peuvent parfois utiliser de tels véhicules.» -**Dr. Walter Cobbett**

En termes de jeu : Le véhicule ignore les modificateurs pour les intempéries. Il faut noter que grâce à tous les accessoires de sécurité le conducteur voit son niveau de blessure réduit de 1 cran en cas d'accident. Les valeurs de la première ligne sont pour la S4, alors que les valeurs de la seconde ligne sont pour l'Audi 100.

Audi S8 4.2 24 CV

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	2	160	250	545	3	7	0	0



Audi TT Quattro

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	3	145	243	340	2	5	0	0



BMW 750-IL

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	2	160	250	500	3 (6)	9	+2	2

Modifications :

- Blindage Niveau 3 (+3 en For)
- Conduite par Téléphone Cellulaire
- Coupe-câble
- Ejecteur de Gaz / Réserve d'Oxygène
- Ordinateur de Bord
- Ratelier à Roquettes
- Compartiment Secret
- Éjecteur de Caltrops
- Mitrailleuses
- Pneus Regonflables
- Système de Défense Électrique



Ce qu'ils en pensent : « Nous avons des contrats gouvernementaux durant de nombreuses années avec les firmes Lotus et Aston Martin. Toutefois, il faut admettre que si ces firmes produisent des véhicules de merveille, ces derniers ne sont pas des plus discrets. Nous avons donc passé un nouveau contrat avec la firme BMW. Les modifications que nous avons apportées à la 750i nous démontrent que nous avons fait le bon choix. » -Q

En termes de jeu : En raison de la constitution particulière de la BMW, le Blindage de Niveau 3 permet de réduire de 7 classes, les dégâts causés aux véhicules.

BMW X5 4.4i

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	3	135	206	425	3	9	0	0



En termes de jeu : Face à une voiture normale, elle reçoit un bonus de MP de +1 lors de manoeuvres sur du hors-piste.

BMW Z3

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	2	140	250	350	2 (3)	6	+1	+1

Modifications :

- Blindage Niveau 3 (+3 en For)
- Protection antiviol
- Système de Freinage
- Écran Radar
- Siège Éjectable
- Système Lance-Missiles (2 Missiles Antichar)



Ce qu'ils en pensent : « Nous avons choisi le Roadster Z3 afin de remplacer la Lotus Esprit. Ce dernier n'est pas équipé du mode de Transformation Submersible car, outre le fait qu'il s'agisse d'une décapotable, les statistiques démontrent que la transformation submersible n'a été que très peu utilisée sur le terrain. » -Dr Walter Cobbett

BMW Z4 3.0

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	2	140	250	450	2	6	+1	+1



BMW Z8

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	2	140	250	350	2	6	+1	+1

Modifications :

- Blindage en Titane
- Écran Radar
- Système Lance-Missiles (2 Missiles Sol-Air)
- Conduite par Télécommande
- Head-Up Display
- Scanner de Fréquences



Ce qu'ils en pensent : «La BMW Z8 est un modèle unique en son genre : dans ses options, des moyens d'interception, de surveillance et brouillage avec blindage en titane, des missiles placés sur les ailes de la voiture et un système de pistage à infrarouges. La voiture est bien sûr télécommandable à distance ! Petit détail, elle comporte aussi 6 porte-gobelets.» -Q

Chevrolet Blazer LS

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+1	3	90	150	525	4	9	0	0



Chevrolet Corvette C5 Coupé

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	3	160	225	600	2	6	0	0



Chevrolet Lumina

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
0	4	80	180	500	3	9	0	0



Daimler Super V8

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	3	115	250	520	3	9	0	0



Dodge VIPER GTS

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	1	199	307	388	2	7	0	0



Farboud GTS

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+3	1	215	322	550	2	5	+1	0

Créée en 1998 par Arash Farboud, cette nouvelle marque britannique vient de présenter au salon de Birmingham le premier exemplaire produit de la Farboud GTS. Cette supercar largement inspirée des GT pouvant courir en endurance reprend de nombreuses solutions techniques issues des véhicules de compétition.

La Farboud GTS est équipée du V6 Audi de la RS6 associé à deux turbos Garrett. Il est implanté en position centrale. Retravaillé par le motoriste Keith Murray, ce bloc est accouplé à une boîte Getrag à 6 rapports, il développe 580 ch et un couple maximal de 550 Nm. Le constructeur annonce le 0 à 100 km/h en 3,3 secondes.

Conçue autour d'un châssis tubulaire en aluminium et d'une carrosserie en fibre de carbone et en kevlar, cette sportive ne pèse que 1 200 kg.

Si la Farboud GTS est une authentique sportive, elle propose également des équipements de confort comme la climatisation ou le GPS. La première Farboud GTS est destinée au pilote de Grand Prix moto Loris Capirossi qui s'est acquitté d'un chèque de 117 000 euros.



Ferrari 456M GT

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	2	190	300	540	2	7	+1	+2

La Ferrari 456M GT est une des seules voitures de cette marque qui puisse accueillir dignement 4 personnes et qui puisse les transporter à 300 km/h.



En termes de jeu : La 456M GT reçoit un MP de +1 lors d'une tentative de cascade.

Ferrari Enzo

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+3	1	233	350	320	2	6	+1	0



Fiat Coupé 2.0 I 20v Turbo

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	3	160	250	300	2	7	+1	+1



Ford Focus RS

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	3	150	227	450	2	5	+1	+1



Jaguar XK8

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	2	115	250	520	3	9	0	0

Modifications :

- Activation Vocale
- Blindage en Titane
- Compartiment Secret
- Drone Volant

- Ordinateur de Bord
- Système Lance-Missiles (2 Missiles Antichar)
- Diffuseur d'Hologrammes
- Head-Up Display
- Plaque d'Immatriculation Pivotante et Peinture Interchangeable



Ce qu'ils en pensent : «La Jaguar XK8 est ce que nous pouvons faire de mieux actuellement, compte-tenu de l'état de la technique. Avec l'aide de Q, nous avons passé un temps considérable sur ce véhicule... et le fait de savoir que les testeurs seront soit 006 ou soit 007 nous déprime profondément.» **-Dr Walter Cobbett**

Jaguar XKR de Zao

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	3	115	250	520	3	9	0	0

Modifications :

- Blindage en Titane
- Béliet Rétractable
- Ecran Radar
- Gatling XM-214
- Mortier 60mm (8 Obus)
- Système Lance-Missiles (6 Missiles Antichar)



Ce qu'ils en pensent : «Voici un exemple de véhicule qui n'a pas été modifiée par la Section Q, mais par des fonds privés provenant de la société de feu Gustav Graves. Le travail effectué est étonnant et digne de nos services. Heureusement, 007 a réussi à démontrer que la Section Q effectuait un bien meilleur travail lors d'un duel entre notre Fugitive et cette Jaguar. Bien qu'il ne soit pas de cet avis, il va sans compter que 007 doit sa victoire grâce aux magnifiques améliorations effectuées sur l'Aston Martin et non à ses capacités de pilote. A sa décharge, il faut noter que c'est une des rares fois où 007 a réussi à nous ramener un véhicule presque intact, si seulement 006 pouvait suivre cet exemple. Nos services ont retrouvé la Jaguar et l'ont remis en état, nous conservons donc ce prototype dans les locaux du MI6.» **-Q**

Jaguar XJR

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	3	115	250	520	3	9	0	0



Koenigsegg CC8S

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+3	1	260	390	300	2	5	0	0



Lamborghini Diablo

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+3	1	225	350	400	2	6	+1	+1



Lamborghini Murciélago

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+3	1	220	330	350	2	7	+1	+1



Lotus Esprit

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+1	3	150	225	350	2	7	0	0
0	4	10	30	25	2	7	0	0

Modifications :

- Blindage Niveau I
- Ejecteur d'Encre
- Protection Antivol
- Soute à Mines
- Système Lance-Missiles (2 Missiles Sol-Air)
- Système Lance-Roquettes (6 Roquettes)
- Transformation Submersible



Ce qu'ils en pensent : «La Lotus était la voiture idéale pour tester notre Transformation submersible, le résultat fut plus que concluant. Nous continuons donc à fournir cette version à nos agents, lorsque ces derniers ont absolument besoin d'un véhicule amphibie. Le seul véritable inconvénient est que nous n'avons pas pu inclure un système de blindage important, en raison de l'augmentation de poids que cela entraînerait. Le poids est une notion fondamentale, lorsque une telle voiture se déplace en profondeur.» -Q

En termes de jeu : La deuxième ligne correspond aux caractéristiques de la Lotus, lorsqu'elle est en mode submersible.

Mazda RX-8 Performance

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	3	155	235	535	2	4	0	0



En termes de jeu : Le modèle Performance permet d'avoir la modification Ordinateur de Bord déjà intégrée dans le véhicule.

MacLaren F1

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+3	1	215	330	650	2	5	+1	+1



Mercedes Classe S 500

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+1	3	115	250	720	3	9	0	0



Mercedes ML 55 AMG

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	3	150	230	560	3	9	0	0



En termes de jeu : Face à une voiture normale, elle reçoit un bonus de MP de +1 lors de manoeuvres sur du hors-piste.

Mercedes SL 55 AMG

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	2	165	250	610	3	7	+1	0



Mercedes SLK 32 AMG

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	2	160	250	640	2	6	0	0



Ce qu'ils en pensent : «Ce modèle, modifié par le préparateur AMG, possède des équipements électroniques en série qui nous permettent d'ajouter sans grande difficulté et à moindre effort quelques unes de nos options tellement prisées par nos agents sur le terrain.» -Q

En termes de jeu : Tout ajout des Modifications de Véhicules suivantes ne sont pas à prendre en compte dans le calcul des modifications possibles. Les modifications concernées sont : Activation vocale, Ordinateur de bord, Messagerie Vocale Cellulaire Numérique.

Mercedes SLR McLaren

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+3	1	220	330	500	2	7	+1	+2

Voici la réponse de la firme allemande à la concurrence transalpine en matière de coupés très haut de gamme.



Ce qu'ils en pensent : «Être au volant de cette voiture permet de rêver d'être le prochain pilote de la scuderia. En espérant que 0775 ne soit pas le prochain Alesi...» -Q

En termes de jeu : Le modèle McLaren permet d'avoir la modification Ordinateur de Bord déjà intégrée dans le véhicule.

Mini Cooper S

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	3	145	218	530	2	5	+1	0



Mitsubishi 3000 GT VR-4 Turbo

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	2	195	290	450	2	7	+1	+1



Opel Speedster 2.2 16V

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	3	145	220	250	1	3	+1	0



Peugeot 206 CC 2.0 16V

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+1	3	135	204	550	2	4	0	0



Peugeot 406 Coupé 3.0 V6

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	3	150	235	630	2	6	+1	0



Porsche 911 Carrera 4 Coupé (1999)

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	2	151	280	633	2	6	0	0



Porsche Boxster S

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	2	170	260	500	2	6	0	0



Porsche Carrera GT

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+3	1	220	330	350	2	6	+1	0



Porsche Cayenne Turbo

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	2	170	266	635	3	10	0	0



En termes de jeu : Face à une voiture normale, elle reçoit un bonus de MP de +1 lors de manoeuvres sur du hors-piste.

Range Rover

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+1	3	90	150	525	4	9	0	0



- Ejecteur de Caltrops
- Ecran Radar
- Pneus Regonflables

Renault Clio Sport V6 24V

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	2	170	257	500	2	5	+1	0



Renault Megane Coupé Cabriolet

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	4	100	175	500	2	6	0	0



Renault Twingo 1,2l

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
-1	5	85	151	350	1	3	0	0

Modifications :

- Blindage en Titane
- Compartiment Secret



Ce qu'ils en pensent : «Le fait de modifier cette petite voiture par les Services Q n'est dû qu'à un pari puérile avec 006. Ce dernier a prétendu que nous ne pouvions rien faire sur ce type de véhicule. Nous lui avons prouvé le contraire.» -Q

Saab 9.3 Aero T

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+1	4	120	235	320	2 (3)	6	0	+1

Cette voiture représente la réponse de cette firme à la concurrence allemande.

Modifications :

- Blindage niveau II (+1 en For)
- Ejecteur de Gaz / Réserve d'Oxygène
- Messagerie Vocale Cellulaire Numérique
- Ordinateur de Bord
- Plaque d'Immatriculation Pivotante et Peinture Interchangeable
- Pneus Cloutés
- Scanner de Fréquences
- Télécopieur Couleur Cellulaire Intégré



Ce qu'ils en pensent : «Il est facile pour les agents de pouvoir louer ce modèle en Europe. Heureusement pour certains que le SIS possède une bonne assurance. Nous possédons quelques exemplaires dans nos stations des pays nordiques.» -Q

Toyota Celica GT-4

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+1	2	165	265	500	2	6	0	0



Volkswagen New Beetle 1.6i

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
0	4	120	179	500	1	5	0	0



TVR Cerbera 4.5

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	2	155	290	420	2	5	0	+1



Volvo S80

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	3	150	250	500	2	7	+1	+1



TVR Griffith 500

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	2	145	268	380	2	4	0	0



Volvo V70

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	3	150	250	500	3	8	0	0



Vector W8

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+3	1	235	350	350	2	6	0	0

Véhicules Terrestres Divers

BMW R 1200 C

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+1	4	90	168	355	0	2	0	0



En termes de jeu : Par la résistance de sa structure métallique, la BMW bénéficie d'un +1 pour toute tentative de cascade.

Ducati 916

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	1	180	300	320	0	1	+1	+1



Ducati Monster M750

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+1	3	100	215	320	0	1	+1	+1



Honda CBR 1100 XX

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+1	1	180	300	320	0	2	+1	+1

Modifications :

- Head-Up Display (relié au casque)
- Soute à Mines



Ce qu'ils en pensent : «Après avoir équipé de nombreuses voitures à la Section Q, nous avons décidé de nous occuper des véhicules à deux roues. Même si de nombreuses modifications sont impossibles à apporter, le CBR 1100 XX répondait tout à fait à nos besoins.» **-Dr Walter Cobbett**

Honda Goldwing

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+1	3	120	220	400	0	2	+1	0



Suzuki GSX-R 1000

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	1	200	315	320	0	1	+2	+1



Yamaha 1200 Vmax

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	4	140	206	200	0	2	+1	0



En termes de jeu : Le pilote de la Vmax reçoit un FD+1 pour une tentative de Fuite/Poursuite lorsqu'il doit démarrer pour s'échapper ou rattraper d'éventuels adversaires.

Hummer H1

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
-2	3	80	130	500	4	13	-1	-1



Ce qu'ils en pensent : « Bien que je pense que c'est un béhémoth militaire américain, ce 4X4 a quelques capacités impressionnantes qui ne sont pas négligées par la branche Q. Il surpasse les autres 4X4 dans des conditions de terrains extrêmes, de plus, sa masse (3,5 tonnes) avec ses fonctions utilitaires font de lui un véhicule intéressant pour les modifications. Comme ces véhicules sont populaires dans l'environnement civil, particulièrement en Amérique du Nord, il serait approprié d'affecter le Hummer à des agents qui comptent voyager intensivement en tout terrain. Considérant que les agents adverses opèrent souvent dans des régions retirées, un Hummer a été déjà équipé pour des missions de reconnaissance. » -Q

En termes de jeu : Le Hummer reçoit un bonus de +3 à son MP sur les jets de sécurité. Il ignore également les modificateurs dus aux intempéries et reçoit un MP de +3 sur n'importe quelle manoeuvre impliquant le franchissement de terrain accidenté. Notez que selon les circonstances, un véhicule impliqué dans une poursuite sur un terrain accidenté peut recevoir un malus de -1 à -5 pour suivre le Hummer. La Structure élevée du Hummer réduit les dégâts de 1 niveau. Un dégât Grave devient Moyen.

Pickup

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
0	5	70	140	525	4	9	0	0



Tank Russe T-72

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
0	5	30	70	450	12	164	0	0



En termes de jeu : Le blindage du T-72 réduit de 10 les classes de dégâts s'il est attaqué de côté ou à l'arrière, et de 12 s'il est attaqué à l'avant. Pour le canon, il faut utiliser un dommage de zone de classe L.

Avions à Réaction

Boeing E-3C Sentry Awacs

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
0	6	900	953	1612	11	150	0	0



Rafale

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	1	1400	2125	1853	9	20	+1	0



Appareils à Voilure Tournante

Hughes OH-6A

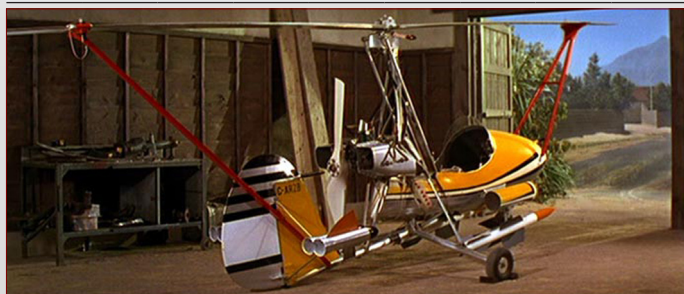
MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
0	4	120	240	611	2	8	+1	+1



En termes de jeu : Le OH-6A reçoit FD +1 pour toute tentative de Furtivité.

Petite Nellie

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+1	4	115	185	250	0	1	0	0



Modifications :

- 50 Mines aériennes
- 2 Mitrailleuses L7A2 jumelées de Cal .30
- 4 Lance-Flammes jetables à l'arrière

- 2 Missiles air-air à guidage infrarouge
- Lance-Roquettes

Ce qu'ils en pensent : «Voici la plus ancienne création de la Section Q encore en vigueur. Nous avons crée La Petite Nellie dans le milieu des années 60 et elle est toujours opérationnelle. Pourquoi changer quelque chose qui fonctionne parfaitement ? L'autogire est modulable, facilement transportable et surtout, elle dispose d'une puissance de feu impressionnante.» -Q

En termes de jeu : Pour utiliser les modifications de la Petite Nellie, reportez vous au scénario You Only Live Twice p. 6.

Tigre Eurocopter HAP

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+1	2	185	280	800	5	8	+1	+2

Conçu au début des années 80, le Tigre est un hélicoptère de combat franco-allemand aux performances impressionnantes : pesant 6 tonnes, équipé d'un rotor quadripale de 13 mètres de diamètre et motorisé par deux turbines MTR 390 de 1285 ch de puissance chacune au décollage, il possède une mobilité exceptionnelle et très supérieure à ses concurrents, notamment l'Apache américain. Pilote et tireur ne sont par ailleurs pas placés côte à côte mais l'un derrière l'autre, ce qui permet de réduire la largeur de l'appareil et donc sa vulnérabilité aux tirs ennemis frontaux.

La version HAP est équipée de trois systèmes de viseurs complémentaires : un viseur principal gyrostabilisé situé sur le toit de l'appareil, un viseur tête haute pour le pilote et des viseurs de casque pour le pilote et le tireur. Le Tigre HAP est armé d'un canon de 30mm capable de tirer 750 coups à la minute, ainsi que de 4 missiles air-air Mistral d'une portée de 6 km et de 22 roquettes de 68 mm. Il est capable d'opérer de jour comme de nuit.

Le Tigre doit largement sa légèreté à sa structure ultramoderne, constituée à 80% de matériaux composite, essentiellement du Kevlar et des fibres de carbone. Sans être furtif, il renvoie une image radar et infrarouge minimale, grâce au design étudié des surfaces, aux peintures absorbantes utilisées et au réducteur de signature thermique appliqué à l'échappement des turbines.



Ce qu'ils en pensent : «Utilisé par l'Organisation Janus pour dérober la commande de contrôle des satellites Goldeneye, 007 n'a pu s'empêcher encore une fois de détruire un appareil que nous ne lui avons pas heureusement confié.» -Q

En termes de jeu : Le Tigre HAP n'est pas affecté par les attaques électromagnétiques (EMP).

Navires de Surface

Le Bateau Q

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+2	3	60	170	400	3	7	0	0
0	4	10	30					
-1	3	45	155					

Modifications :

- Blindage en Titane
- Ecran Radar
- Système Lance-Torpilles
- Booster à Fusée
- Ordinateur de Bord
- Transformation Submersible



Ce qu'ils en pensent : «Le Bateau Q a été l'une de mes dernières créations, bien sûr 007 s'est empressé de le détruire pour poursuivre une jeune fille que l'on surnomma plus tard la Fille au Cigare. J'ai alors repris la création d'un prototype depuis le début et je dois dire que j'en suis assez fier. Quoiqu'il arrive, 007 ne touchera plus à cet appareil jusqu'à ma retraite.» -Q

En termes de jeu : L'appareil ne dispose pas d'un cockpit fermé. Aussi, lorsque le pilote ne dispose pas d'un équipement de plongée et qu'il utilise la fonction submersible, il faut tenir compte des règles sur la noyade (Pour Votre Information p.21). La deuxième ligne correspond aux caractéristiques du bateau lorsqu'il est en mode submersible. Il est possible d'utiliser le Booster à Fusée pour piloter l'engin sur le sol, dans ce cas, il faut tenir compte de la troisième ligne dans le tableau (la conduite se fait toujours avec la Compétence Nautisme).

Le Hors-Bord

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+1	4	30	85	730	3 (4)	7	+1	+1

Modifications :

- Blindage Niveau 2 (+1 en For)
- Système Lance-Missiles (2 Missiles Antichar)
- Browning M2 Calibre 50

Equipement de Bord :

- 1 Lance-Roquette RPG-7 avec 6 Roquettes
- 1 Pistolet Signaleur Olin



Ce qu'ils en pensent : «Le Hors Bord est un bateau très performant qui peut résister à une attaque d'un bâtiment bien plus puissant. Toutefois, il souffre d'un défaut majeur : le manque de discrétion. En effet, allez expliquer aux autorités locales ce que vous faites avec une Mitrailleuse Cal.50 sur votre bateau.» -Dr Walter Cobbett

Engins Sous-marins

K10 Hydrospeeder "Ariel"

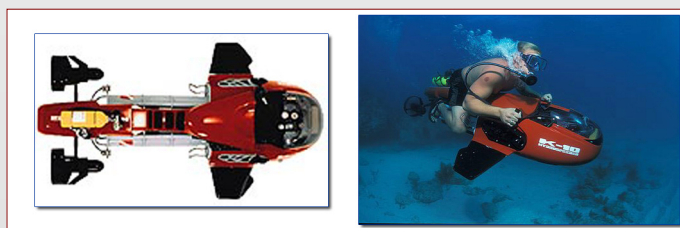
MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
+1	3	4	10	50	0	2	0	0

Modifications :

- Éjecteur de Fumée
- Double Fusil-Harpon (MP:0, C/R:2, Mun:2, CD:G, Enr:99)

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	2	G	0-12	30-54	na	99	na	na

- Flash Halogène



Ce qu'ils en pensent : «L'Hydrospeeder (que nous avons affectueusement surnommé Ariel) s'est avéré particulièrement nécessaire pour les missions de reconnaissance sous-marine. Nous avons légèrement amélioré le modèle de base en incluant un système défensif, une vitesse accrue et un second respirateur de secours.» -Q

En termes de jeu : Pour le modèle de la Section Q, la vitesse de croisière est de 10 et la vitesse maximum est de 15.

Section Cinq : Modifications des Véhicules

Activation Vocale

Ce système permet de déclencher toutes les modifications du véhicule par simple commande vocale. Elle offre une sécurité supplémentaire, car seuls les conducteurs autorisés pourront déclencher ces mécanismes.

En termes de jeu : L'Activation Vocale permet d'ajouter un modificateur de +1 au FD pour chaque utilisation de gadgets au sein d'un véhicule. Le coût de l'installation est de 1 Point de Structure.

Bélier Rétractable

Il s'agit d'une lame rétractable placée sous le capot d'un véhicule. Une fois sortie, le pilote peut empaler un autre véhicule et lui causer des dommages irréversibles.



En termes de jeu : Le pilote doit tenter une manœuvre de Force pour pouvoir empaler un autre véhicule. S'il réussit, la victime ne devra pas tenter un Jet de Sécurité, mais subira des Dommages de Classe L. Cette modification coûte 1 Point de Structure.

Blindage en Titane

Un nouveau système de blindage élaboré par la Section Q. Ce système est d'une technologie révolutionnaire, il permet un blindage optimal du véhicule sans alourdir ce dernier.

En termes de jeu : Le Blindage en Titane fonctionne comme un Blindage de Niveau 4 mais sans apporter le bonus en For ni le malus en MP.

Booster à Fusée

La plaque d'immatriculation arrière s'escamote pour dévoiler la tuyère d'un petit réacteur. Le temps d'allumage est nécessairement très bref mais suffit à fournir au véhicule une accélération étourdissante. Ce dispositif n'est pas utilisable à l'arrêt en raison des trop grandes contraintes que subirait le châssis. La fusée est alimentée par un réservoir annexe qui ne peut assurer que deux allumages de trois secondes.



En termes de jeu : L'allumage du Booster lors d'une manœuvre de Fuite ou de Poursuite se résout par un Jet de Cascade avec un modificateur de -2 au FD. En cas de réussite de la manœuvre, le véhicule ainsi accéléré gagne trois «distances» supplémentaires. En cas d'accident, les dégâts sont augmentés de deux niveaux. Cette accélération ne peut être utilisée que sur une ligne droite suffisamment longue.

Lorsque le booster est utilisé pour un saut, la distance «d'élan» est réduite au minimum et celle sautée peut être doublée, ce qui rend l'exploit impossible à tout autre véhicule qui ne posséderait pas un équipement équivalent. De plus, ce type de Cascade bénéficie d'un modificateur supplémentaire de +1 au FD.

Lors de l'allumage du booster, tous les occupants du véhicule sont soumis à un Etourdissement comme en Combat à Distance (Jet de VOL au FD 8). Les personnages surpris par l'allumage subissent un modificateur de -3 au FD de ce jet de VOL. Le coût de l'installation est de 1 Point de Structure.

Camouflage Adaptatif

Ce système permet de soustraire le véhicule à la vue de tous. Des petites caméras sont cachées sur la voiture et projettent l'image qu'elles voient sur un revêtement électroluminescent situé du côté opposé créant un effet d'invisibilité quand la luminosité le permet.



Ce qu'ils en pensent : «Des tests ont montré que, quoique utile dans certaines circonstances, le système est électroniquement fragile et peut avoir des ratés sous un feu nourri ou sous l'effet de perturbations électromagnétiques.» -Q

En termes de jeu : Une personne qui cherche le véhicule peut tenter un jet de Perception au FD de 3. Une QR 2 est le minimum pour le repérer. Quand le véhicule subit des dommages, plus les dégâts sont importants, plus le système est défaillant : 2D6 rounds dès que la voiture est touchée même sans dommages, 3D6 pour un Dégât Léger, 4D6 pour un Dégât Moyen. Le système est définitivement Hors Service pour un Dégât Grave. Coût : 2 Points de Structure.

CIWS

Connu également sous le nom de Close-In Weapons Support, le CIWS est une arme anti-artillerie de pointe idéale pour détruire les projectiles en approche. Le CIWS utilise un logiciel de localisation des cibles pour identifier et accrocher les projectiles arrivant à grande vitesse. Parallèlement, le CIWS peut être utilisé de manière offensive pour se débarrasser de ses adversaires.



Ce qu'ils en pensent : «Le principe du CIWS est le même que celui de Phalanx et Goalkeeper, les systèmes antimissiles utilisés par notre armée et la marine américaine.» -**Capt. Michael Roberts**

En termes de jeu : Utilisé en association avec l'Ecran Radar, le CIWS a une Chance de Base de 25 pour toucher les missiles en approche et il possède les caractéristiques suivantes :

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	3	15	J	0-60	150-270	na	99	na	na

Le CIWS ne peut détruire les missiles venant de l'arrière du véhicule visé. Le CIWS peut également être utilisé pour attaquer ses adversaires, il ne pourra alors être utilisé de manière défensive dans ce round. Comme l'appareil est géré électroniquement, le conducteur peut utiliser une deuxième modification offensive lors du round (comme des mitrailleuses ou des roquettes). Coût : 1 Point de Structure.

Compartiment Secret

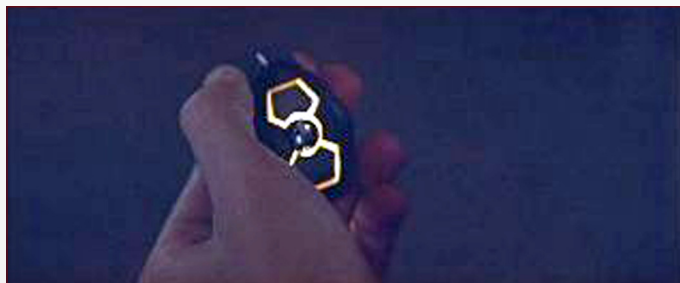
Il s'agit d'un petit compartiment situé au dessus de la boîte à gant et qui ne s'ouvre que grâce à un lecteur d'empreinte digitale. A l'intérieur du compartiment, vous pouvez trouver une arme de secours, il y a également assez de place pour cacher un objet qui ne doit pas tomber entre les mains de l'adversité.



En termes de jeu : L'arme de secours doit avoir au minimum une caractéristique Dis de -1. L'installation coûte ½ Point de Structure.

Conduite par Télécommande

Grâce à une toute petite télécommande, le conducteur peut conduire sa voiture. Une limite, toutefois, la télécommande ne permet pas d'actionner les gadgets, à part le Camouflage Adaptatif s'il est intégré, et le véhicule doit être en vue pour que le conducteur puisse le maîtriser.



En termes de jeu : Le conducteur devra utiliser sa compétence Electronique et non Conduite Automobile pour diriger le véhicule et il le fera avec un malus de -1 au MP. Le coût de l'installation est de 1 Point de Structure.

Conduite par Téléphone Cellulaire

Si le conducteur dispose du Téléphone Cellulaire Multi-Fonctions d'Ericsson, il peut conduire le véhicule comme une voiture radio-commandée.

En termes de jeu : Voir Téléphone Portable. Le coût de l'installation est de 2 Points de Structure.

Coupe-câble

Le sigle du véhicule camoufle un tube escamotable pourvu de deux roues crânelées avec des têtes en diamant capables de sectionner n'importe quel filin ou câble qui se présenterait devant le véhicule.



En termes de jeu : L'installation du coupe-câble ne coûte aucun Point de Structure. Bien sûr, un véhicule ne recevra qu'une seule fois ce type de modification.

Diffuseur d'Hologrammes

Des hologrammes peuvent être projetés à l'avant et à l'arrière du véhicule par les phares. Un hologramme additionnel peut être actionné à l'intérieur de la voiture créant ainsi l'illusion qu'un conducteur est présent alors qu'il n'y a personne. Le choix des hologrammes est particulièrement large et se fait à la Section Q.

En termes de jeu : Le coût de l'installation est de 1 Point de Structure.

Drône Volant

Cet appareil ressemble à un avion radioguidé et a à peu près la taille d'un boomerang. Il se range sous le chassis et est activé depuis l'intérieur du véhicule. Il s'envolera alors et atteindra une altitude choisie par le conducteur. Le drone peut être piloté manuellement par un joystick, mais sa course peut également être prédéterminée en utilisant le système GPS. Le drone peut envoyer des images et des coordonnées au conducteur, mais il est également équipé d'une soute à mines.

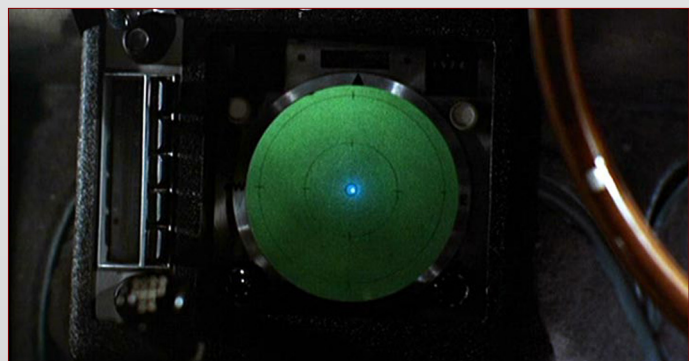
En termes de jeu : Le drone se pilote avec la Compétence Electronique, ses caractéristiques sont :

MP	LR	Crois	Max	Auto	Fce	Str	VS	DT
0	5	60	100	400	0	1	+1	+1

Un individu pilotant le drone manuellement alors qu'il est en train de conduire et en situation de poursuite, ne pourra entreprendre avec sa voiture qu'une manœuvre de Fuite/Poursuite qu'il fera avec un -3 au FD. Un tel problème ne se pose pas si le passager se charge de piloter le drone. Le coût de l'installation est de 2 Points de Structure.

Écran Radar

Cet écran radar permet au pilote de localiser un individu ou un véhicule. Selon le mode choisi, il peut soit repérer un véhicule ou une personne spécifique sur lequel un traceur a été placé, soit d'une manière générale tous les individus ou véhicules présents dans le secteur grâce à un détecteur de chaleur.



En termes de jeu : Cette installation coûte ½ Point de Structure, le radar a une portée légèrement inférieure à 10 km.

Éjecteur de Caltrops

Cet appareil a pour fonction de larguer derrière le véhicule, des petites étoiles en acier qui permettront de crever les pneus des poursuivants. Une fois ce système activé, le pare-choc arrière s'ouvre pour révéler trois rangées de petites étoiles qui seront par la suite déposées sur le sol.



En termes de jeu : Une fois larguées, les déchiqueteurs crèveront tous les pneus (Dégâts équivalent à un HS pour les pneus) des véhicules situés à Distance Proche. Les véhicules à Distance Moyenne devront réussir un Jet de Sécurité pour les éviter. Si un poursuivant n'a pas vu le véhicule éjecter les déchiqueteurs, il devra réussir un Jet de Perception pour les remarquer sur la route. Il n'y a assez de déchiqueteurs que pour une seule utilisation. L'installation coûte ½ Point de Structure.

Ejecteur de Gaz / Réserve d'Oxygène

Version plus légère que celle prévue dans le Manuel Q.



En termes de jeu : Le coût de l'installation de ce dispositif est de 1 Point de Structure.

Équipement Neige

Outre l'installation de pneus cloutés spéciaux, la Section Q a rajouté des skis rétractables pour une meilleure stabilité du véhicule.



En termes de jeu : L'Équipement Neige annule les malus dus à la conduite sur neige. L'installation coûte 2 Points de Structure.

Gatling XM-214 5.56mm

Il s'agit d'une mitrailleuse cachée à l'arrière du véhicule. Lorsque le conducteur décide de l'utiliser, il éjecte le toit de sa voiture et la mitrailleuse sort alors de sa cachette. Cette mitrailleuse doit être utilisée en conjonction avec un écran radar pour lui permettre de verrouiller sa cible. Bien que ce soit le pilote qui actionne la mitrailleuse, la visée est effectuée automatiquement.



En termes de jeu : L'arme dispose d'une Chance de Base de 25 pour toucher.

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	50	350	2*L	0-600	1500-2100	na	98	na	na

Il est impossible de recharger la mitrailleuse sans passer par la Section Q. Cette modification coûte 3 Points de Structure.

Head-Up Display (H.U.D.)

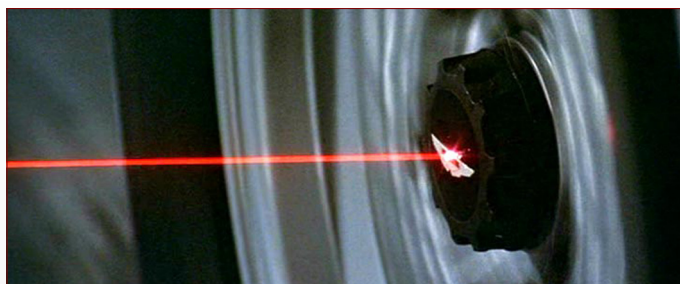
Version plus légère que celle prévue dans le Manuel Q.



En termes de jeu : Le coût de l'installation est de ½ Point de Structure.

Lasers

Deux rayons lasers sont dissimulés dans les enjoliveurs des moyeux des roues avant. Leur autonomie est assez faible (2 tirs) et leur portée utile n'est que d'un mètre. Leur puissance est cependant suffisante pour venir à bout de n'importe quel pneu d'automobile, y compris les pneus anti-crevaisons. Le temps de recharge est de 5 minutes lorsque le véhicule est en marche.



En termes de jeu : Le conducteur doit réussir un jet de Conduite Automobile au FD 5, à condition de se trouver à hauteur du véhicule cible et sous la trajectoire parallèle à moins d'un mètre. Le coût des Lasers est de ½ Point de Structure.

Messagerie Vocale Cellulaire Numérique

Comme son nom l'indique, il s'agit d'une messagerie vocale qui relie directement le véhicule avec le QG du MI6. Le système fonctionne exactement comme un répondeur.

En termes de jeu : L'installation d'une Messagerie Vocale coûte ½ Point de Structure.

Mitrailleuses

Le terme mitrailleuse est un peu exagéré, puisque la mitrailleuse Cal.50 a été remplacée par une M-60 modifiée. La M-60 a, certes, une puissance de feu moins importante, néanmoins il prend moins de place que la Cal.50, de plus l'autonomie est bien plus importante.



En termes de jeu : Voici les caractéristiques modifiées de la M60 :

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	10	100	L	0-60	150-270	na	99	na	na

L'installation coûte 1 Point de Structure.

Mortier 60mm

Cette arme est généralement camouflée dans le coffre du véhicule. Lorsque le pilote l'actionne, une volée de trois obus est lancée contre ses adversaires.



En termes de jeu : Les obus causent des Dégâts de Classe K. Ils ont un MP de -2. Le lanceur coûte 1 Point de Structure, plus ½ point par 4 obus. Les véhicules de moins de 6 Points de Structure peuvent en embarquer 4 et les véhicules avec une Str entre 6 et 10 jusqu'à 8 obus. Le pilote doit être à moyenne portée de son adversaire. S'il est à Distance Proche, il subira également les Dégâts. Au delà d'une Distance Moyenne, l'ennemi sera hors de portée.

Ordinateur de Bord

Il s'agit du célèbre système GPS qui permet de se repérer sur l'ensemble de la planète, mais également d'un ordinateur qui anticipe les dangers de la circulation et qui avertit le conducteur par une voix féminine plutôt agréable.

En termes de jeu : Un véhicule équipé de ce système permet d'augmenter la FD de tout Jet de Conduite de 1. Il remplace le Système de Navigation par Satellite du Manuel Q. Le coût de l'installation est de 1 Point de Structure.

Plaque d'Immatriculation Pivotante et Peinture Interchangeable

Ce type de peinture utilise un système de pigmentation à sensibilité électrique qui permet au véhicule de changer de couleur. Utilisé en conjonction avec les plaques d'immatriculation pivotante, la voiture peut changer «d'identité» très fréquemment.



En termes de jeu : Ce système facilite les filatures et permet de rajouter 2 au MP dans de telles circonstances. Le coût de l'installation est de 1 Point de Structure.

Pneus Cloutés

Les pneus super adhérents, sont équipés de pointes d'acier à déploiement instantané permettant de rouler par tous les temps.



En termes de jeu : Les Pneus Cloutés ramènent le malus dû à la conduite sur neige de -2 à -1. L'installation coûte ½ Point de Structure.

Pneus Regonflables

Comme leur nom l'indique, ces pneus se regonflent d'eux-mêmes lorsque la commande adéquate est actionnée. Ils n'offrent aucune protection particulière.



En termes de jeu : Ces pneus permettent d'annuler les malus dus à une crevaisson. Il faut toutefois attendre un round avant que ces derniers ne se regonflent, chaque pneu ne peut être regonflé qu'une fois. Coût : ½ Point de Structure.

Radar Thermique

L'écran GPS du véhicule se transforme en radar thermique par simple pression sur un bouton. Il permet de distinguer les objets par la chaleur qu'ils dégagent.

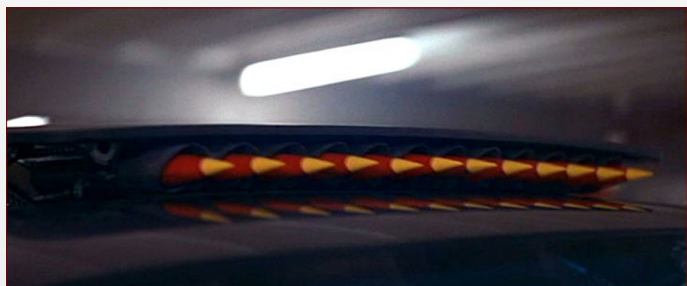


En termes de jeu : Ce système facilite le repérage de véhicules ou de personnes qui essaient de se dissimuler au regard du

conducteur. Si le véhicule à repérer possède une faible signature, celui qui cherche ce dernier reçoit un malus de -2 sur son FD de Perception.

Ratelier à Roquettes

Ce système plus avantageux que le Système Lance-Missiles fournit une plus grande autonomie en prenant moins de place. Ce système fonctionne selon le même principe que le toit ouvrant, sauf qu'à la place d'une meilleure aération, vous disposez de 12 roquettes 1.75.



En termes de jeu : Cette modification ne peut être apportée que sur des véhicules ayant un toit suffisamment large. En clair, seuls les véhicules de type Berline ou 4x4 peuvent en bénéficier. Coût : 2 Points de Structure.

Système de Défense Electrique

Il s'agit d'un système de défense qui est moins radicale que la Protection antivol. Tout intrus qui essaye de forcer la portière recevra un choc électrique suffisamment puissant pour lui passer l'envie de recommencer. Un tel dispositif, cumulé avec un bon blindage rend le véhicule presque totalement inaccessible.



En termes de jeu : Le choc électrique n'est pas très fort, la victime risque un étourdissement si elle ne réussit pas un Jet de Volonté. L'installation coûte ½ Point de Structure.

Système de Freinage

Il s'agit d'une copie du système de freinage utilisé par les avions lorsqu'ils atterrissent sur un porte-avions. Un système de parachute permet de réduire l'accélération d'une manière fulgurante. Ce système ne peut être utilisé qu'une fois. Lorsque le parachute est sorti, le conducteur doit appuyer sur un bouton pour s'en séparer et reprendre sa route.



En termes de jeu : Ce système permet d'augmenter de 4 points le Facteur de Difficulté d'un seul Jet de Sécurité. L'installation coûte 1 Point de Structure.

Scanner de Fréquences

Ce système électronique qui s'intègre dans l'auto-radio permet de surveiller les émissions sur un ensemble de fréquences prédéfinies (police, armée, etc...). Lorsqu'il est en marche, il retransmet toutes les communications émises sur les canaux surveillés. Il peut être couplé au lecteur/enregistreur DVD. La surveillance peut être aussi réglée sur les fréquences de micro-espions.

Les stations locales fournissent les fréquences importantes d'un pays ou d'une région.



En termes de jeu : Le scanner ajoute +1 au FD pour des tentatives de Fuites lorsque le conducteur est poursuivi par l'organisation dont les fréquences ont été captées. Coût : ½ Point de Structure.

Système Lance-Grenades 40mm



En termes de jeu : Les grenades 40mm causent des Dégâts de Classe I. Elles ont un MP de -1. Le lanceur coûte 1 Point de Structure, plus ½ point par 6 grenades. Les motos peuvent en embarquer jusqu'à 6, les véhicules de moins de 6 Points de Structure jusqu'à 12 et les véhicules avec une Str entre 6 et 10 en emportent jusqu'à 24 grenades.

Système Lance-Missiles

Cette modification offre à son conducteur une capacité de destruction qu'il serait difficile à soupçonner sur les véhicules utilisés par les agents de terrain.



En termes de jeu : Le lanceur coûte 1 Point de Structure, plus ½ point par 2 missiles. Les véhicules de moins de 6 Points de Structure peuvent en embarquer 2 et les véhicules avec une Str entre 6 et 10 jusqu'à 6 missiles. Selon les missiles installés par le Service Q, les Dégâts et le Modificateur de Performance diffèrent.

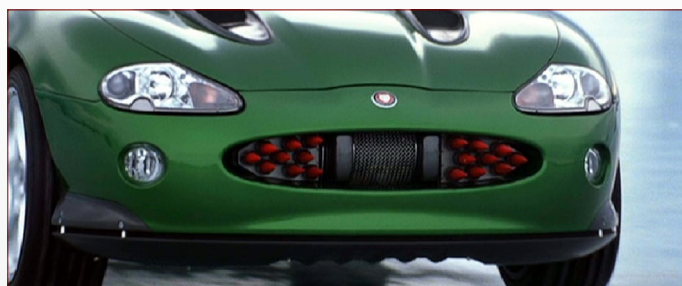


- *Missile sol-air :* Dégât de Zone de Classe L, MP + 4. Mais il faut consacrer un round entier à viser la cible, toute manoeuvre de conduite pendant ce round se fait avec un MP de -3.



- *Missile antichar :* Dégât de Zone de Classe K, MP 0. Le blindage est divisé par deux.

Système Lance-Roquettes

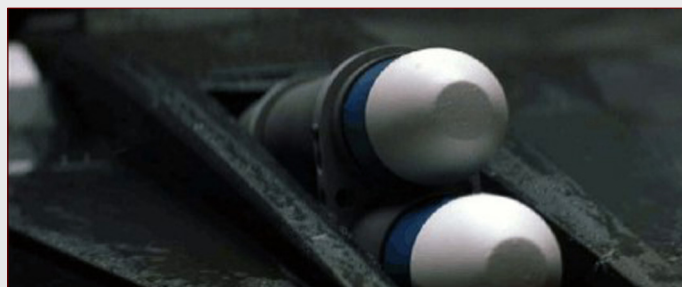


En termes de jeu : Les roquettes causent des Dégâts de Classe J. Elles ont un MP de -2. Le lanceur coûte 1 Point de Structure, plus ½ point par 3 roquettes. Les véhicules de moins de 6 Points de Structure peuvent en embarquer 6 et les véhicules avec une Str entre 6 et 10 jusqu'à 12 roquettes.

Système Lance-Torpilles

Portée	Vitesse	MP	CD
3000	600	+2	K

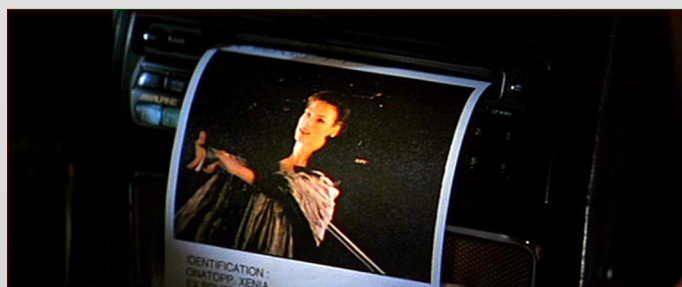
Ce système a spécialement été prévu pour être placé sur un bateau ou un sous-marin de petite taille. Il ne permet que de lancer deux torpilles, soit une par une, soit les deux simultanément.



En termes de jeu : L'installation de cet appareil coûte 3 Points de Structure.

Télécopieur Couleur Cellulaire Intégré

A l'instar de la messagerie vocale, le Télécopieur est relié directement entre le véhicule et le QG du MI6. Vauxhall Cross peut donc transmettre directement des dossiers à l'agent qui en a besoin.



En termes de jeu : L'installation d'un Télécopieur Couleur Cellulaire Intégré coûte 1/2 Point de Structure.

Section Six : Les Gadgets

GADGETS COURANTS

Airbag

Dissimulé dans un blouson de ski, cet airbag protégera chaque agent des avalanches spectaculaires ! Actionné à temps, il permet également d'atténuer les effets d'une chute. Trois personnes peuvent tenir dans l'airbag.



Ce qu'ils en pensent : «Voilà, certes, un équipement qui sort de l'ordinaire, mais il a permis à 007 ainsi qu'à Mlle Elektra KING de survivre à une avalanche.» -Q

En termes de jeu : En cas de chute, si l'airbag est actionné cela permettra de déduire d'un degré les blessures causés par la chute. Seule exception, si la chute est supérieure à 80 mètres, l'airbag sera inefficace.

Bague Sonique

Cette bague dissimule un puissant générateur d'ondes soniques. En tournant cette bague pendant que l'on appuie fermement sur une surface vitrée génère des ondes soniques qui brisent le verre. Cette bague peut également être utilisée pour sonner un adversaire.



Ce qu'ils en pensent : «Pour une fois qu'on autorise un agent de casser des vitres sans qu'on puisse le réprimander. Encore une fois, 007 s'est surpassé en brisant le pare-brise de son Aston Martin.» -Q

En termes de jeu : La bague possède la faculté de briser n'importe quelle vitre blindée ou non. Si un PJ tente un KO en utilisant

la bague, il ne reçoit qu'un malus de -2 au FD (et non de -4) et le Jet de Volonté n'est égal qu'à 1x fois la QR de l'attaque (au lieu de 2x).

Beeper Motorola

Bien qu'il ressemble et fonctionne comme un beeper vibrant normal, ce petit appareil a été légèrement amélioré. En tournant le crochet qui relie le beeper à la ceinture de 180°, le beeper devient une grenade à gaz assomant. Une fois l'appareil utilisé, celui-ci est détruit, aussi l'agent devra s'expliquer avec la Section Q, quant à la disparition du matériel. Entourant le crochet de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre, l'écran du beeper se transforme en radar. La portée du radar est de 100 mètres. Il détecte tous les mouvements dans ce rayon. L'autonomie est de 5 minutes.



Ce qu'ils en pensent : «Je ne sais pas pourquoi nous avons mis tant de temps à créer un beeper amélioré pour nos agents, mais cela valait la peine d'attendre. De plus, le beeper est un bon moyen de rester en contact avec nos agents.» -Q

En termes de jeu : Le gaz provoque un étourdissement pour 1D6 Rounds.

Briquet Grenade

Ce briquet dissimule en fait une grenade offensive. En armant le briquet, on enclenche un compte à rebours de 4 secondes.

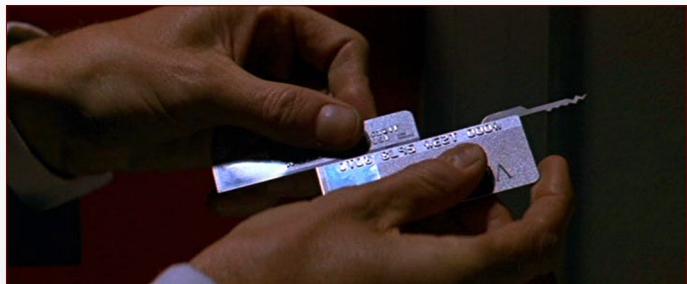


Ce qu'ils en pensent : «Ce briquet permet de créer un véritable spectacle pyrotechnique, 004 peut difficilement faire mieux avec ses cigarettes françaises.» -Q

En termes de jeu : L'explosion du briquet équivaut à une grenade offensive à effet de zone de classe de dégât I.

Carte Visa "Passe-Partout"

Cette carte bancaire se divise en deux pour révéler une petite clé qui constitue un passe partout particulièrement efficace.



Ce qu'ils en pensent : «*Tout le monde connaît le principe d'ouvrir une porte fermée avec sa carte de crédit, nous avons poussé le principe un peu plus loin. Il s'agit du meilleur passe-partout que le MI6 n'ait jamais eu. De plus, grâce à son apparence banale, elle n'est en générale pas confisquée lorsque les agents sont faits prisonniers, à l'inverse des Rossignols classiques.*» -Q

En termes de jeu : Plus aucun Jet de Crochetage n'est nécessaire, sauf si la serrure nécessite un jet inférieur ou égal à un FD de 2. Dans ce cas, le crocheteur a droit à un bonus de +2 au FD.

Casseur de Code

Cet appareil permet de circonvenir tout type de serrure à clavier numérique.



Ce qu'ils en pensent : «*Même sans les talents de Mark Sunday et grâce à ce gadget, nos agents n'ont plus besoin d'être des experts en électronique pour pouvoir forcer une serrure à clavier numérique.*» -Q

En termes de jeu : L'appareil dispose d'une CB de 25 pour déverrouiller une telle serrure, le FD varie en fonction de la complexité de la serrure, mais un bonus de 2 doit être appliqué quand on utilise le casseur. La QR indique le nombre de Rounds nécessaire au casseur de code pour forcer la serrure.

Chewing-Gum Explosif

Mettez la partie rouge contre la partie verte, collez le tout à un endroit et sauvez-vous. Ce petit boût de gomme est suffisant pour faire exploser un véhicule.

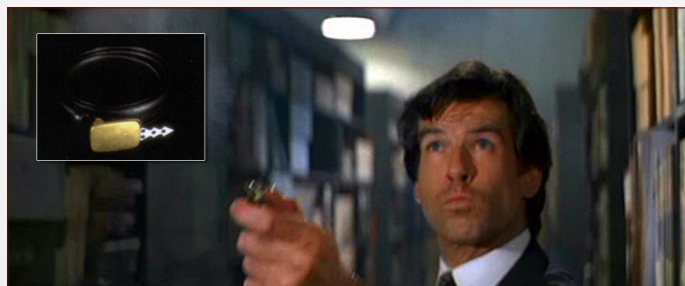
Ce qu'ils en pensent : «*Encore une fois, nous aurions aimé être les inventeurs de ce dispositif, mais nous le devons à l'IMF. Il s'agit d'un*

explosif très puissant pour sa petite taille. Cet équipement fait partie des équipements standards réservés aux 00.» -Q

En termes de jeu : Cette arme fait des Dégâts de Zone de Classe I.

Corde De Rappel "Type"

L'ardillon de cette ceinture est en fait un piton ; si l'on appuyé à un endroit précis, le piton s'élance en emportant avec lui 25 mètres de corde assez solide pour porter un individu de poids normal.



Ce qu'ils en pensent : «*Encore un objet à l'apparence innocente. Cette ceinture, au même titre que le stylo, est utile pour sortir un agent d'une situation délicate.*» -Dr Elaine Turner

En termes de jeu : Si la cible que doit atteindre le piton est assez petite, l'utilisateur devra effectuer un Jet de Combat à Distance.

Face-Maker

Des cartouches de mousse reproduisent un visage avec une précision parfaite. la durée d'utilisation et la température peuvent altérer le masque. Le Face-Maker se présente comme une mallette remplie d'appareils électroniques dont notamment un appareil photo et un petit magnétophone. Une fois la photo de la victime prise et sa voix enregistrée, les données sont transmises au reste de l'appareil ce qui permet d'obtenir le masque ainsi qu'un petit gadget placé sur la gorge de l'imposteur qui permettra une imitation parfaite.

Ce qu'ils en pensent : «*J'aimerais dire qu'il s'agit là d'une de nos inventions, mais je mentirais. Le Face-Maker est une production de la CIA. Cet appareil est notamment très utilisé par l'IMF (Impossible Mission Force). Nous l'avons nous-mêmes adopté depuis peu, les résultats sont d'ailleurs assez impressionnant. Toutefois le physique ne fait pas tout, pour qu'un déguisement soit parfait, encore faut-il que l'agent réussisse à copier les manies du sujet.*» -Q

En termes de jeu : Le Face-Maker permet de réduire la base de temps nécessaire pour se déguiser. Au lieu des 2 heures normalement nécessaires pour se déguiser en un individu spécifique, la base de temps n'est plus que de 10 minutes. La qualité du déguisement se traduit par un Jet avec la Chance de Base en Electronique de celui qui fabrique le masque (qui peut être autre que celui qui se déguisera) + la Chance de Base Déguisement de celui qui portera le Masque divisé par 2. Le Jet se fait au FD : 8 et la QR est diminuée d'un point (une QR 3 donne une QR 2) sauf s'il s'agit d'un Echec.

Fusil à Signature

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	3	15	G	0-15	42-72	+1	99	0	1

Le fusil à signature palmaire est livré sous la forme d'un appareil photographique professionnel. La poignée est programmée pour reconnaître son utilisateur configuré à l'avance dans les laboratoires de Q. Toute erreur de détection empêche le tir effectué par la détente électrique. Il est livré en standard avec un viseur télescopique.



Ce qu'ils en pensent : «Le fusil à signature montre à quel point nous pouvons prévenir une utilisation erronée des équipements que fournit la section Q. Mais la nature de ce fusil peut dévoiler un agent sous couverture. Plusieurs services étrangers mais néanmoins « amis » ont eu accès aux plans de cette arme. Il est à utiliser que dans des cas précis. Pour ma part, je n'ai fait qu'aider 007 à résoudre un problème d'ordre personnel.» -Q

En termes de jeu : Il faut cinq rounds pour assembler et désassembler le fusil à signature. La reconnaissance palmaire dure un round avant que son propriétaire puisse l'utiliser.

Lunettes à Dispositif Aveuglant

Ce système comporte deux objets, une arme factice ainsi qu'une paire de lunettes. Le bouton dissimulé dans l'une des branches de cette paire déclenche un dispositif/rayon aveuglant en faisant exploser l'arme factice.

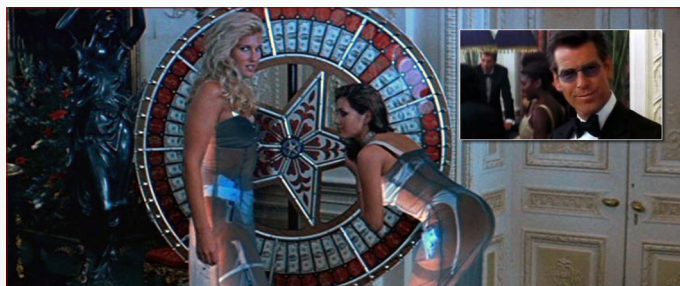


Ce qu'ils en pensent : «Nous n'utilisons ce gadget que lorsque nous sommes sûrs que nos agents vont être fouillés et délestés de leurs armes. Elle permet de créer une diversion suffisante afin que l'agent puisse reprendre le contrôle de la situation.» -Q

En termes de jeu : Ce gadget produit les mêmes effets que la Torche Electrique à Flash (Manuel Q p .83), mais ne peut-être utilisé qu'une fois.

Lunettes à Rayon X

La paire de lunettes à rayons X détecte la présence d'armes cachées.

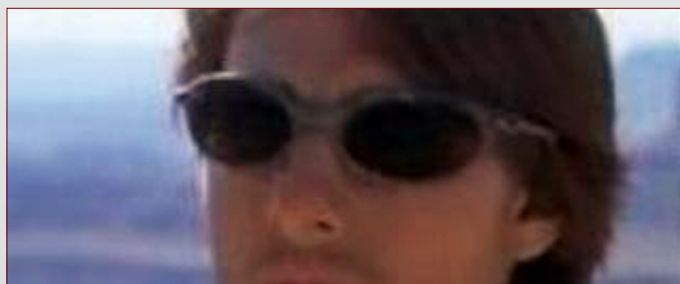


Ce qu'ils en pensent : «Un gadget judicieux qui permettra à un agent de savoir s'il est en milieu hostile ou non. On a pu constater un effet pervers à cet appareil, en effet, certains agents fortement attirés par l'autre sexe ont bien souvent du mal à se concentrer lorsqu'ils portent ces lunettes.» -Q

En termes de jeu : Si un agent souffrant d'une attirance pour les membres du sexe opposé porte ses lunettes, il faudra lui appliquer un modificateur de -1 à toutes ses actions, tellement il sera déconcentré.

Lunettes de Combat

Ces lunettes sont équipées de verres qui s'assombrissent en fonction de la luminosité, bien que vue de l'extérieur, l'apparence demeure fumée. Dès que la nuit tombe, un système de vision infrarouge se met en place. Une branche supplémentaire que l'on place dans l'oreille permet de rester en contact radio et d'écouter les micros éventuellement placés. Sur un véhicule ses lunettes agissent comme un dispositif HUD. En combat, les cibles sont encadrées, la distance ainsi que l'angle de tir étant évalués. De plus, un petit radar thermique indiquant toute forme de vie, empêche l'agent d'être pris par surprise et permet également de suivre les traceurs. Enfin, grâce à une reconnaissance de la rétine, ces lunettes ne sont utilisables que par un agent.



Ce qu'ils en pensent : «Après des années de recherche, nous avons réussi à miniaturiser le système des lunettes de vision de nuit à leur maximum. Bien sûr on peut toujours se demander ce que fait une personne, au beau milieu de la nuit avec des lunettes de soleil, mais le résultat est quand même plus léger. Les Lunettes de Combat sont inspirées des casques d'infanterie de la prochaine génération. Il s'agit là du gadget de prédilection de 006.» -Q

En termes de jeu : Ces lunettes permettent d'ignorer tout malus quant à la trop forte ou l'absence de luminosité. En raison de son radar, le porteur de ces lunettes ne peut être le sujet d'une «cible surprise». Dans un véhicule, ces lunettes agissent comme un collimateur tête haute et enfin en combat à distance, l'agent bénéficie d'un +1 au MP.

Mallette Standard du Service Q

Elle possède un double fond afin que l'Agent qui est en pourvu puisse installer leurs armes, deux chargeurs supplémentaires et éventuellement un couteau. Une plaque recouvre l'équipement et ne laisse apparaître que des objets anodins sur l'appareil à rayons des aéroports.

Ce qu'ils en pensent : «Voici un équipement standard pour tous nos agents. La mallette leur permet de faire transiter leurs armes, ce qui s'avère très pratique, surtout lorsqu'il n'y a aucune station locale à leur destination.» -Q

En termes de jeu : Les Agents peuvent transporter n'importe quel pistolet dans cette mallette. Si toutefois, ils désirent avoir deux armes (ce qui est le maximum), l'addition des caractéristiques Disimulation ne doit pas dépasser -1. Par exemple : Un personnage pourra transporter un Browning GP 1935 (avec une Dis de 0) et un Walther PPK (avec une Dis de -2), car $0+(-2) = -2$ ce qui est inférieur à -1. Le personnage ne pourrait transporter deux Desert Eagle (Dis +2) car $2+2=4$ ce qui est supérieur à -1. Attention cette règle ne s'applique que si l'Agent veut emporter deux armes.

Montre Omega Seamaster

La Montre Seamaster d'Oméga a été équipée de certains raffinements que l'on ne trouve pas dans le commerce. A la demande de l'agent ou à l'initiative de la Section Q, la montre peut être modifiée pour avoir quelques unes des améliorations suivantes :

- **Bracelet à Injecteur de Stimulant :** Ce bracelet de montre a été conçu de manière à pouvoir accueillir trois doses de 0,11 millilitres de composé chimique et un dispositif d'injection. Une pression sur un bouton déclencheur provoque l'injection d'une dose de produit dans le poignet du porteur. Ce système d'auto-injection a été prévu pour permettre à un agent blessé de s'administrer très rapidement un composé analgésique-stimulant. Le produit a pour effet de réduire temporairement la sensibilité à la douleur et il agit également comme stimulant susceptible de permettre au blessé de se sortir d'une situation délicate en attendant les soins. Les effets d'une dose disparaissent au bout de deux heures.
- **Champ Magnétique :** Le boîtier de la montre dissimule un puissant électroaimant miniaturisé. Il est activé par une double pression sur le poussoir. La portée normale du champ magnétique est de 6 mètres. L'aimant est capable d'attirer à lui tout objet en fer de moins de 100 grammes qui s'envolera vers la montre. Les objets pesant entre 100 et 2500 grammes seront attirés par saccades en direction de la montre. Quant aux objets plus lourds, ils ne seront sensibles à l'aimantation que s'ils sont en mesure de bouger librement (sur des roues

ou sur l'eau). L'alimentation de l'électro-aimant s'épuise en 5 mn d'activation. La montre doit être directement orientée vers l'objet pour fonctionner. On peut suralimenter l'aimant en une unique pulsation magnétique qui peut affecter un objet en fer jusqu'à 35 mètres, mais cela a pour effet de vider la batterie instantanément. La pile spéciale qui alimente l'électro-aimant n'est disponible qu'auprès du Service Q.

- **Communicateur :** Si deux agents ont un communicateur dans leur montre, ils pourront communiquer entre eux.
- **Compteur Geiger :** La trotteuse de la montre donne une mesure de la radioactivité ambiante. Midi signifie une radioactivité nulle ; 3 heures représente le point à partir duquel un homme commence à être malade ; à 6 heures, les symptômes apparaissent immédiatement et après une heure d'exposition, on a 80% de chances de mourir ; à 9 heures, une exposition de quinze minutes aboutit à une mort certaine dans les 24 heures. Au-delà, la montre indique que votre sursis est réduit d'autant. La trotteuse se bloquera sur 11 heures ; il est hautement improbable que la radioactivité arrive jamais à ce stade.
- **Contrôle des Mines Magnétiques :** Grâce aux boutons de commande, vous pouvez déclencher ou éteindre la minuterie, voir même actionner les mines.
- **Détonateur :** Le remontoir est un détonateur qu'on peut placer sur des explosifs et que l'on peut actionner grâce à la montre. Cette modification est incompatible avec le Garrot.
- **Garrot :** Tirer sur le remontoir jusqu'à entendre un déclic permet à son possesseur de mettre sa montre à l'heure normalement. Tirer au-delà de ce point dégage du boîtier un anneau à deux doigts, suivi d'un câble très fin, mais très solide. Cette modification est incompatible avec le Détonateur.
- **Grappin :** Cette montre est munie d'un micro-fil de 10 mètres motorisé capable de supporter le poids d'une personne.
- **Lampe :** Cette modification consiste en un système d'éclairage surpuissant.
- **Pulvérisateur :** En serrant les muscles de l'avant-bras, un liquide sous pression est projetée. En réglant le diffuseur on peut obtenir un jet très fin ou une diffusion aérosol. Le service Q propose deux liquides, l'amytal ou l'halothane. Le réservoir de la montre peut contenir trois charges d'un même liquide.
- **Rayon Laser :** L'amélioration la plus significative est un rayon laser d'une autonomie de 5 minutes, pouvant transpercer une épaisseur de 3 cm d'acier.



Ce qu'ils en pensent : «Voici un des projets dont je suis le plus fier. Nous avons travaillé durant plusieurs années pour mettre cette montre au point et je crois sincèrement qu'il s'agit là d'une réussite. Nous avons fait de cette montre un équipement standard pour la section 00.» -Q

En termes de jeu : La montre dispose de 5 Points de Structure. Le nombre de modifications apportées à la montre est donc limité à seulement quelques modifications.

- **Bracelet à Injecteur de Stimulant :** Cette modification coûte 1 Point de Structure. Une dose de ce composé réduit de deux degrés pendant deux heures les effets d'une blessure. Ainsi un personnage qui souffre d'une Blessure Grave pourra agir comme s'il était sous l'effet d'une Blessure Légère et ce pendant deux heures. L'effet secondaire de cette drogue est d'entraîner une grande fatigue, chaque heure passée sous l'influence du composé compte comme 4 heures. L'injection ne fonctionne pas avec un Coma.



- **Champ Magnétique :** Cette modification coûte 2 Points de Structure. Lorsqu'un personnage se fait tirer dessus (à l'exception d'un tir à bout portant), il pourra actionner la montre pour attirer les balles en dépensant un Point d'Héroïsme. Le personnage devra y consacrer le round entier, il ne pourra utiliser son arme.
- **Communicateur :** Cette modification coûte 1 Point de Structure.
- **Compteur Geiger :** Cette modification coûte 1/2 Point de Structure.
- **Contrôle des Mines Magnétiques :** Cette modification coûte 1 Point de Structure. Les mines magnétiques dont il est fait question font des Dégâts de Classe K. Il n'y a pas de réellement de maximum pour la minuterie.



- **Détonateur :** Cette modification coûte 1/2 Point de Structure.



- **Garrot :** Cette modification coûte 1/2 Point de Structure. Si le personnage réussit un Jet de Combat au Corps, la victime subit des Dégâts de Classe E. Celle-ci doit réussir un Jet de Délivrance ou subir à chaque Round de nouveaux Dégâts de Classe E, pour peu que l'attaquant réussisse un Jet de Combat au Corps au FD : 5, étant entendu que sa Chance de Succès sera au minimum 100.



- **Grappin :** Cette modification coûte 2 Points de Structure. Si la cible que doit atteindre le piton est assez petite, l'utilisateur devra effectuer un Jet de Combat à Distance.



- **Lampe :** Cette modification coûte 1/2 Point de Structure.
- **Pulvérisateur :** Cette modification coûte 2 Points de Structure. Si le personnage choisit l'amytal, il règle le diffuseur sur le mode "jet". Le porteur de la montre pourra introduire discrètement le produit dans une boisson au prix d'un Jet de Furtivité (FD+3). La victime aura droit à un Jet de PER pour remarquer la présence de la drogue dans sa boisson (FD-3 si la boisson est alcoolisée) au moment de la boire. Si elle l'avale, elle tombe inconsciente. Si le personnage choisit l'halothane, le diffuseur de la montre est réglé sur la fonction aérosol (spray). Le spray est diffusé à une distance de 45 mètres. S'il atteint le visage d'une victime, celle-ci l'inhale et subit les pleins effets du produit (Inconscience pendant un round). Le spray peut être utilisé en combat. L'attaquant doit réussir un Coup Spécifique. La victime peut alors tenter un Jet de Sixième Sens pour remarquer la manœuvre. Si elle y parvient, elle doit réussir un Jet de DEX avec un FD égal à la QR du Coup Spécifique de l'attaquant. Le spray peut être employé de la même manière

dans une poursuite à distance proche. L'halothane rend la victime inconsciente pendant un round. La dépense de 2 Points d'Héroïsme permet à la victime d'en ignorer les faits.



- **Rayon Laser** : Cette modification coûte 2 Points de Structure.

Palet Flashbang

Il s'agit d'un palet de hockey sur glace qui renferme le mécanisme du grenade Flashbang. Pour activer le compte à rebours de 3 secondes, il suffit de presser l'effigie des «Nashville predators».



Ce qu'ils en pensent : «Suite à une remarque de 001 à propos de mon manque d'inventivité, je lui ai modifié son palet fétiche. La première fois qu'il a joué avec, il lui a explosé et il fut recouvert de plâtre. Ensuite, je lui ai fait une version plus adaptée pour son métier.» -Q

En termes de jeu : Le palet est équivalent à une grenade Flashbang.

Paquet de Cigarettes Détonateur & Dentifrice Explosif

C'est une combinaison d'objets assez difficiles à porter sur soi. Le paquet de cigarettes possède un détonateur dissimulé à l'intérieur du paquet et la pâte de dentifrice est en fait un explosif pouvant être appliqué sur n'importe quelle surface.



Ce qu'ils en pensent : «Il est vrai qu'il est plus facile à porter un paquet de cigarettes sur soi plutôt qu'un tube de dentifrice même si ce

dernier est moins nocif et plus utile. La combinaison des deux est dès plus que dangereuse pour la santé de son environnement.» -Q

En termes de jeu : La pâte de dentifrice est un explosif malléable avec assez de force pour faire exploser une vitre blindée. Le détonateur dans le paquet de cigarettes est un détonateur dès plus classique.

Pistolet de Cheville Pivotant

Cette arme miniature, attachée à la cheville d'un agent, est un pistolet à un coup dont le canon ne mesure que quelques centimètres de plus que la balle. Le fonctionnement de cette arme est électrique, la détente se situe dans le talon de la chaussure de l'agent. En faisant pivoter le talon dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, tout en appuyant dessus, cela déclenche un ressort qui orientera le canon de l'arme vers l'arrière. En faisant pivoter le talon dans le sens des aiguilles d'une montre tout en appuyant dessus orientera le canon vers l'avant. Le coup de feu se déclenche quelques millisecondes après la rotation.

Cette arme est désignée pour tirer à très courte distance étant donné que la balle est tirée à un angle de 45 degrés de l'horizontale. Le calibre de la balle utilisée est le 357. Magnum.

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
-2	1	1	H	0-3	(*)	-4	98	-1	10

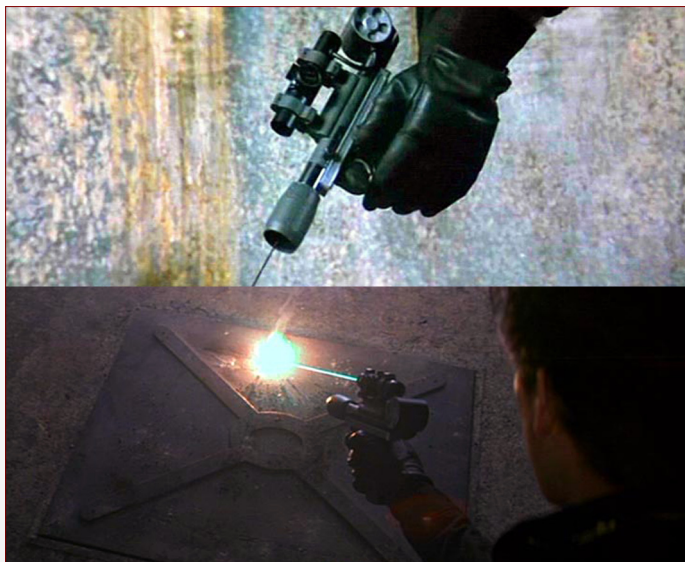
(*) Pour chaque tranche de trois mètres supplémentaires, un modificateur de -1 s'applique au Jet de Combat à Distance. La distance maximum est de 30 mètres. Il est impossible d'effectuer une visée avec ce pistolet.

Ce qu'ils en pensent : «Le Capitaine Michael Roberts est à l'origine de ce projet. Ce dernier avait mentionné les nombreux problèmes inhérents au Holster Spécial : Un agent en difficulté a très peu de chances de convaincre ces opposants de pouvoir se baisser pour dégainer son arme. Alors que le holster spécial est idéal pour la dissimulation, le Capitaine Roberts pressentit qu'il était nécessaire de prévoir un gadget de secours qui soit à la fois rapide et plus discret. Le prototype du Pistolet Pivotant a été construit en 48 heures. Nous recommandons que les agents utilisant ce pistolet pensent à prendre un pantalon de secours.» -Q

En termes de jeu : Le Pistolet Pivotant est difficile à détecter. Dans le round, ou cette arme est utilisée, si il y a une situation de dégainer, l'opposant doit réussir un Jet de Perception avec un modificateur de -2 au Facteur de Difficulté. Si le jet est raté, l'opposant recevra un modificateur de -2 à son jet de dégainer

Pistolet-Piton

Le pistolet-piton est composé de deux parties : un lance-piton à moteur miniaturisé fourni avec un filin de 40 mètres pouvant supporter le poids d'un homme normal, et un rayon laser d'une autonomie de 5 minutes qui peut percer jusqu'à 5 cm d'acier.



En termes de jeu : Si, pour le grappin, la cible que doit atteindre le piton est assez petite, l'utilisateur devra effectuer un Jet de Combat à Distance.

Porte-clés de Voiture Siffleur

Le porte-clés siffleur est un gadget pour les agents qui ne se rappelle pas où ils posent leurs clefs. Le service Q l'a légèrement modifié. En sifflant une première mélodie, le gadget diffuse un gaz et en sifflant une seconde mélodie, le porte-clés explose.



Ce qu'ils en pensent : *«Ce gadget a fait ses preuves lors de la mission Living Daylights. Par contre, il faut prévoir une clef de voiture de remplacement après l'utilisation de la seconde option.» -Q*

En termes de jeu : Ce porte-clés possède deux fonctions, la première permet de diffuser un nuage de gaz anesthésiant (Halothane) sur deux mètres permettant de gagner de précieuses secondes lors d'un corps à corps. La seconde option permet de faire exploser le porte-clés et de faire sauter une grosse serrure au maximum.

Respirateur de Poche

Le respirateur de poche est dissimulé dans un étui métallique à cigare. En tirant en même temps sur les deux extrémités, on fait apparaître un détendeur permettant ainsi de respirer sous l'eau.



Ce qu'ils en pensent : *«Ce gadget se doit de faire partir de l'équipement standard de tout agent de terrain. Malheureusement pour des considérations budgétaires, nous avons qu'une vingtaine de respirateur en poche.» -Capt. Michael Roberts*

En termes de jeu : Le respirateur de poche permet de tenir 2 minutes (20 rounds de combat) sous l'eau.

Smoking Q

Cette veste fait office de gilet de classe II, elle contient un traceur permettant de repérer l'agent. De plus, au niveau de la poche intérieure gauche, se trouve un porte carte blindé.

Ce qu'ils en pensent : *«Bien souvent nos agents entrent par la grande porte à l'occasion de soirées mondaines et doivent ressortir précipitamment par les fenêtres avec généralement aux trousses des individus peu recommandables.» -Q*

En termes de jeu : Les propriétés en Kevlar du smoking font baisser la CD de 2 pour tout type d'armes. La carte permet de réduire la CD de 4 et le niveau de blessure d'un, moyennant la dépense d'un point d'héroïsme.

Stylo Grenade

Ce stylo d'apparence banale est en fait une arme redoutable, puisque ce dernier cache une grenade. En effet, si l'on presse le poussoir une fois, le stylo écrit normalement ; trois fois de suite, et un détonateur de 4 secondes est armé ; pour le désarmer, il suffit de réappuyer trois fois avant les 4 secondes fatidiques.



Ce qu'ils en pensent : *«L'une des activités les plus importantes des Sections Equipement des différents Services Secrets, est de dissimuler sous des objets les plus banals, du matériel qui permet d'aider les agents en mission. Parmi ces objets, un des grand classique est le stylo. Après avoir crée le Stylo-Pistolet, le Stylo à Acide, nous avons réalisé une autre création qui permettra à un agent de s'enfuir en créant une diversion.» -Dr Elaine Turner*

En termes de jeu : Traitez le Stylo Grenade exactement comme une Grenade Offensive

Surf Q

Ce surf est utilisé pour débarquer dans des lieux où tout autre moyen serait facilement repérable. En tournant l'aileron central d'un quart de tour vers la droite, un pan se déplace latéralement et révèle divers accessoires comme deux pains de C4, un Walther P99 et son silencieux, un couteau commando renfermant une antenne GPS à déploiement automatique, une montre Omega Seamaster, du matériel de communication et un détonateur télécommandé.



Ce qu'ils en pensent : «La méthode d'infiltration par surf est assez peu fréquente, mais prévoir une planche améliorée s'est quand même avérée nécessaire.» -Q

En termes de jeu : L'arme ne doit pas forcément être un Walther P99, toute arme ayant une Dis maximum de -1 fera l'affaire.

Téléphone Ericsson DT360 LECT

Il s'agit là d'un des plus étonnants gadgets de la Section Q. En ouvrant le téléphone et en tapant deux fois sur un paddle, vous pouvez faire démarrer un véhicule équipé de la modification Conduite par Téléphone Cellulaire. En utilisant le paddle comme une souris d'ordinateur portable et en vous repérant sur un écran miniature de télévision, vous pouvez déplacer le véhicule et utiliser toutes les modifications apportées à ce dernier. Mais il ne s'agit là que d'un petit aperçu de ce que vous réserve le téléphone. En appuyant sur 3 et Recall vous mettez en marche le dispositif électrique. A partir de cet instant à chaque fois que vous appuyerez sur

Send, vous déclencherez une décharge électrique de 20 000 Volts capable d'assommer le plus robuste des individus. Vous disposez également d'un lecteur d'empreintes digitales. Pour l'utiliser, il suffit dans un premier temps d'appliquer le téléphone contre un scanner palmaire afin que le portable analyse quelle empreinte est adéquate, puis, après une petite manipulation sur le téléphone, vous pouvez appliquer cette empreinte sur le scanner. Enfin dernier petit gadget, l'antenne du cellulaire se dévisse pour constituer un petit passe-partout.



Ce qu'ils en pensent : «A l'ère du téléphone cellulaire, il nous paraissait évident que nous devons créer un téléphone un peu spécial, sachant que les cellulaires normaux sont devenus un équipement de base pour tous nos agents. Nous avons découvert que la marque Ericsson répondait plus à nos besoins que les autres marques. J'étais loin d'imaginer, à l'époque à laquelle nous avons commencé à travailler sur ce projet, que tant de modifications pouvaient y être apportées.» -Q

En termes de jeu : L'agent qui désirera conduire le véhicule avec le téléphone devra utiliser sa Compétence Électronique avec un malus de -1 au FD et non sa Compétence Conduite Automobile. Les effets de la décharge électrique cause un K.O., toutefois, pour résister, la victime devra réussir un Jet de Volonté avec un FD égal à une fois la qualité de réussite du Jet de Combat au Corps à Corps de l'attaquant. La portée est de 3 m. Le lecteur d'empreintes digitales permet de circonvenir tous les scanners palmaires. Enfin grâce au passe-partout, plus aucun Jet de Crochetage n'est nécessaire, sauf si la serrure nécessite un jet inférieur ou égal à un FD de 2. Dans ce cas le passe-partout est inutilisable, il faut revenir aux bon vieux «Rossignols».



Chapitre Trois : Les Aides de Jeu

Même si on peut considérer le système de jeu James BOND RPG comme un des meilleurs qui soit, il recèle un certain nombre de lacunes tant qu'MJ. Le but, ici, est de vous proposer un certain nombre de nouvelles règles.

Section Une : Règles de Création Optionnelles

Création d'un Personnage

Pour créer un agent, le MJ indique le rang que possède ce dernier au sein du MI6. Ce rang donne le nombre de Points de Génération disponible pour «fabriquer» le personnage, ainsi que les Points de Célébrité.

Mais certains MJ peuvent souhaiter que les joueurs incarnent des Recrues ou des Agents un peu plus expérimentés. Le tableau ci-dessous fournit, selon le rang accordé par le MJ, le nombre de Points de Génération et de Points de Célébrité, ainsi que le pourcentage de risque que l'agent a d'avoir une cicatrice avant le début de la partie.

Les Points de Génération sont à utiliser comme indiqué dans le Livre des Règles des pages 19 à 22.

Rang	Points de Génération	Points de Célébrité	% de Risque de cicatrices
Recrue	3000	+00	00
Recrue expérimentée	4500	+20	30
Agent	6000	+40	60
Agent expérimenté	7500	+60	75
«00»	9000	+80	90

Section Deux : Les Faiblesses



Gérer les Faiblesses

Il est possible, en cours de jeu, d'acquérir ou de perdre des défauts. Les différentes opérations décrites ci-dessous doivent se faire sous le contrôle du MJ. Il pourra arbitrairement refuser à ce qu'un PJ gagne ou perde une faiblesse.

D'une manière générale, l'acquisition d'un défaut doit être le résultat d'un événement survenu en cours d'aventure et non pas le simple fait de dépenser des Points d'Expérience pour s'en débarrasser.

- Pour perdre une Faiblesse, le Joueur devra payer un nombre de Points d'Expérience égal à 20 fois l'apport en Points de Génération donné par la Faiblesse. Certaines ne peuvent être rachetées comme, par exemple, les Liens Affectifs.
- Remplacer une Faiblesse par une autre est possible dans la mesure où une certaine logique demeure. Par exemple, un PJ peut remplacer Liens Affectifs par Dépendance à l'Alcool, cela signifie que le PJ a perdu une personne chère et qu'il se réfugie dans l'alcool.
- Un MJ vous fait «gagner» une Faiblesse, elle vous rapporte un nombre de Points d'Expérience égal à l'apport en Points de Génération multiplié par trois.

Nouvelles Faiblesses

Voici un certain nombre de nouvelles faiblesses dont vous pouvez affubler vos PJ ou vos PNJ.

- **Agent Double** : Le PJ travaille en fait pour une organisation ennemie. Au moment où le MJ le décidera, le PJ recevra un ordre de ses supérieurs qui le chargeront d'éliminer les autres joueurs. 200 Points de Génération. Cause de Distraction.
- **Amour envers un Membre du Groupe** : Pour que cette faiblesse puisse être accordée, il faut qu'il y ait deux PJ de sexes différents dans le groupe. 75 Points de Génération. Cause de Distraction.



- **Démon de la Vitesse** : Le PJ affublé de cette faiblesse devra toujours gagner les enchères lors d'une poursuite, de même il relèvera toujours un défi qu'on lui lancera. Le PJ devra choisir à quelle compétence s'applique ce défaut (Agilité, Conduite Automobile, Nautisme, Pilotage, Plongée), il ne peut bien sûr en choisir qu'une seule. 100 Points de Génération si la Compétence choisie est Conduite Automobile (c'est la plus utilisée), sinon 75 Points de Génération. Cause de Distraction.
- **Entomophobie** : Peur des insectes. 75 Points de Génération. Cause de Peur.
- **Grave Maladie** : Le Joueur est condamné mais personne d'autre que lui n'est au courant. A la fin de chaque aventure, le PJ doit lancer un D100, si le résultat est inférieur à 10 pour la première mission, à 20 pour la seconde etc..., cela signifiera que le PJ aura fait l'objet d'une visite médicale et que sa maladie aura été découverte. Le PJ sera donc retiré du Service, en attendant l'issue fatale. 300 Points de Génération. Cause de Distraction.
- **Haine envers un Membre du Groupe** : Le PJ affublé de ce défaut déteste un des autres joueurs. 50 Points de Génération si il ne s'agit que d'une petite rivalité, 100 Points de Génération si il s'agit d'une haine à mort. Cause de Distraction.
- **Lourd Passé** : Le personnage a un «lourd passé» derrière lui. La nature exacte de ce «passé» est à la discrétion du Maître du Jeu. Il doit s'agir d'un secret qui risque de compromettre la carrière du personnage. 100 Points de Génération. Cause de Distraction.
- **Maladie Exotique** : Le personnage a contracté une maladie exotique, de la même manière que la Maladie Grave, c'est un secret qui n'est pas révélé. A un moment quelconque de l'aventure, si le PJ obtient un résultat de 100 à un de ces Jets de Dés, il aura une crise qui durera 1D6 jours. Aucun Point d'Héroïsme ne pourra empêcher ceci. 200 Points de Génération. Cause de Distraction.
- **Pacifisme** : Il s'agit d'un refus de la violence en général. 50 Points de Génération si le PJ accepte de se battre avec n'importe quelle arme dès qu'il est attaqué, 75 Points de Génération si le PJ refuse de se servir d'une arme, 150 Points de Génération si il s'agit d'un refus totale de la violence. Cause de Distraction.
- **Scotophobie** : Peur du noir. 75 Points de Génération. Cause de Peur.
- **Thalassophobie** : Peur des étendues d'eau très importante. 75 Points de Génération. Cause de Peur.
- **Triskadekaphobie** : Peur du chiffre 13, il faudra donc réussir un Jet de Volonté à chaque fois que le PJ est confronté au chiffre 13. 75 Points de Génération. Cause de Peur.
- **Vendetta** : Pour une obscure raison que seul connaît le Personnage, des individus louches cherchent à se venger de lui. Faites en sorte de faire apparaître ces «ennemis» dans au moins une aventure sur deux. 100 Points de Génération. Cause de Distraction.

Section Trois : Les Champs d'Expérience

Acquisition d'un Champ d'Expérience

Pendant la création ainsi qu'entre les parties de jeu, le joueur peut octroyer des Champs d'Expérience à son personnage. Comme la gestion des Faiblesses, le MJ peut mettre un veto sur les Champs d'Expérience que le joueur souhaite acquérir. Pour obtenir certains Champs d'Expérience, il est parfois nécessaire de posséder une compétence ou un autre champ d'expérience.

- Grâce à son ancienne profession, un agent peut sélectionner un nombre de Champs d'Expérience par année qu'il a passé dans sa précédente profession. Le choix de ces champs est libre mais le MJ peut mettre un veto, s'il pense que le Champ d'Expérience ne correspond pas au Background du personnage.
- Il peut ensuite choisir 1 Champ d'Expérience parmi la catégorie Militaire/Espionnage pour indiquer sa formation d'agent du MI6. [Optionnelle]
- En dépensant 100 Points de Génération, le joueur peut sélectionner un Champ d'Expérience dit général. Voir le *Livre des Règles* page 28.
- Après avoir reçu ses Points d'Expérience, un agent peut dépenser 300 points pour acquérir un nouveau Champ d'Expérience, comme précisé dans *Pour Votre Information* page 11.

Liste des Champs d'Expérience

Bien que les listes fournies dans cette section ne soient pas exhaustives, elles permettent d'avoir une base pour créer de nouveaux Champs d'Expérience.



Les Champs d'Expérience relatifs à l'Information

Certains Champs d'Expérience relatifs à l'information permettent d'éviter un jet de dés dans une compétence ou une caractéristique déterminée. On considère que le PJ a obtenu une QR 1 sur le jet. Le jet de dés doit quand même être effectué, mais juste pour voir si le personnage obtient un Point d'Héroïsme.

- **Agriculture** : Activité économique ayant pour objet la transformation et la mise en valeur du milieu naturel afin d'obtenir les produits végétaux et animaux utiles à l'homme, en partic. ceux destinés à son alimentation. Requiert la compétence Sciences et évite un jet dans cette compétence.
- **Anthropologie** : Étude de l'homme et des groupes humains. Requiert la compétence Sciences et évite un jet dans cette compétence.
- **Architecture** : Art de concevoir et de construire un bâtiment selon des règles techniques et des canons esthétiques déterminés. Évite un jet d'Intelligence.
- **Armurier** : Connaissance du fonctionnement des armes. Requiert la compétence Combat à Distance pour les armes à feu et la compétence Combat au Corps à Corps pour les armes blanches. Rajoute un +2 au FD pour toute tentative de réparation d'armes.
- **Astronautique** : Décrit dans le *Livre des Règles*. Requiert la compétence Sciences et évite un jet dans cette compétence.
- **Beaux-Arts** : Décrit dans le *Livre des Règles*. Évite un jet d'Intelligence.
- **Biologie / Biochimie** : Décrit dans le *Livre des Règles*. Requiert la compétence Sciences et évite un jet dans cette compétence.
- **Botanique** : Décrit dans le *Livre des Règles*. Requiert la compétence Sciences et évite un jet dans cette compétence.
- **Chimie** : Décrit dans le *Livre des Règles*. Requiert la compétence Sciences et évite un jet dans cette compétence.
- **Collections Rares (objets de)** : Décrit dans le *Livre des Règles*. Évite un jet d'Intelligence.
- **Comptabilité** : Technique des comptes. Évite un jet d'Intelligence.
- **Criminologie** : Décrit dans le *Livre des Règles*. Requiert la compétence Sciences et évite un jet dans cette compétence.
- **Droit** : Décrit dans le *Livre des Règles*. Évite un jet d'Intelligence.

- **Droit International** : Décrit dans le *Livre des Règles*. Évite un jet d'Intelligence.
- **Écologie / Météorologie** : Science qui étudie les relations des êtres vivants entre eux et avec leur milieu. Requiert la compétence Sciences et évite un jet dans cette compétence.
- **Économie / Affaires** : Décrit dans le *Livre des Règles*. Évite un jet d'Intelligence.
- **Écrire / Journalisme** : Avoir la faculté d'écrire un article, un roman. Évite un jet d'Intelligence.
- **Génie Mécanique** : Décrit dans le *Livre des Règles*. Requiert la compétence Sciences et évite un jet dans cette compétence.
- **Géographie / Orientation** : Permet à un personnage de savoir où il se situe en fonction de l'environnement naturel. Requiert la compétence Sciences et évite un jet dans cette compétence.
- **Histoire du Monde / Affaires Courantes** : Connaissance de l'actualité. Évite un jet d'Intelligence.



- **Informatique** : Décrit dans le *Livre des Règles*. Évite un jet d'Intelligence.
- **Joannerie** : Décrit dans le *Livre des Règles*. Évite un jet d'Intelligence.
- **Linguistique** : Science qui a pour objet l'étude du langage et des langues. Requiert la compétence Usages Locaux. Permet de rajouter un +2 au FD pour tout jet d'usages locaux qui implique le fait de parler avec un individu de culture étrangère. Permet d'éviter un Jet d'Usages Locaux, lorsque le PJ cherche à déchiffrer quelque chose.
- **Littérature** : Connaissance des oeuvres classiques, de leurs auteurs... Évite un jet d'Intelligence.
- **Mathématiques** : Qu'expliquer de plus ? Requiert la compétence Sciences et évite un jet dans cette compétence.
- **Médecine / Physiologie** : Décrit dans le *Livre des Règles*. Requiert la compétence Sciences et évite un jet dans cette compétence.
- **Métallurgie** : Ensemble des procédés et des techniques d'extraction, d'élaboration, de formage et de traitement des métaux et des alliages. Requiert la compétence Sciences et évite un jet dans cette compétence.
- **Musique** : Connaissance des oeuvres classiques, de leurs auteurs... Évite un jet d'Intelligence.
- **Océanographie** : Étude physique, chimique et biologique des eaux et des fonds marins. Requiert la compétence Sciences et évite un jet dans cette compétence.
- **Philosophie** : Domaine d'activité de la pensée qui s'assigne pour fin une réflexion sur les êtres et les choses de l'Univers, de l'histoire, etc. ; ensemble des recherches et des réflexions menées dans ces domaines. Évite un jet d'Intelligence.
- **Religion** : Connaissance des différents cultes et de leurs pratiques. Évite un jet d'Intelligence.

- **Science Navale** : Connaissance du protocole navale. Évite un jet d'Intelligence.
- **Science Politique** : Décrit dans le *Livre des Règles*. Évite un jet d'Intelligence.
- **Sciences Militaires** : Décrit dans le *Livre des Règles*. Évite un jet d'Intelligence.
- **Sciences Sociales** : Savoir se comporter dans les rencontres mondaines. Permet de rajouter un +2 au FD pour tout Jet de Charisme effectué dans ces circonstances.
- **Théâtre** : Connaissance des oeuvres classiques, de leurs auteurs... Évite un jet d'Intelligence.
- **Toxicologie** : Décrit dans le *Livre des Règles*. Requiert la compétence Sciences et évite un jet dans cette compétence.

Les Champs d'Expérience relatifs à l'Exécution

- **Chant** : Savoir pratiquer le chant.
- **Deltaplane** : Savoir utiliser un deltaplane. Requiert la compétence Pilotage. Celui qui n'a pas ce Champ d'Expérience subit un malus de - 3 au FD lorsqu'il utilise un deltaplane.



- **Instrument de Musique** : Savoir utiliser un instrument de musique. Il faut préciser lequel.
- **Loisir** : Savoir pratiquer un loisir déterminé (comme les échecs). Nécessite la Compétence Jeu. Par exemple, un personnage qui a Echecs comme Champ d'Expérience a un avantage de +2 au FD dans une partie contre un adversaire qui n'a pas cette compétence. Si les deux personnages ont le Champ d'Expérience, le bonus s'annule.
- **Montgolfière** : Savoir piloter une montgolfière. Requiert la compétence Pilotage. Celui qui n'a pas ce Champ d'Expérience subit un malus de -3 au FD lorsqu'il utilise une montgolfière.
- **Parachutisme** : Requiert la Compétence Agilité. Durant une poursuite en chute libre, ce Champ d'Expérience permet de rajouter un +2 au FD des jets d'Agilité par rapport aux personnes qui n'en disposent pas.
- **Plongée Profonde** : Requiert la compétence Plongée. Ajoute un +2 au FD des jets de Plongée lorsque l'adversaire n'a pas le Champ d'Expérience. Dans le cas contraire, le bonus s'annule.
- **Prestidigitation** : Art de produire l'illusion d'opérations de magie par des manipulations, des artifices, des trucages ; illusionnisme. Requiert la compétence Pickpocket et permet d'ajouter un +2 au FD de tout les jets dans cette compétence.
- **Ski** : Décrit dans le *Livre des Règles*. Requiert la compétence Agilité. Celui qui n'a pas ce Champ d'Expérience subit un malus de - 3 au FD lorsqu'il utilise des skis.
- **Sport** : Savoir pratiquer un sport déterminé. Cela concerne n'importe quel sport de loisir. Un personnage qui a Tennis, par

exemple, comme Champ d'Expérience a un avantage de +2 au FD dans une partie contre un adversaire qui n'a pas cette compétence. Si les deux personnages ont le Champ d'Expérience, le bonus s'annule. Requiert généralement l'utilisation de la compétence Agilité.

- **Ventriloque** : Réussir à parler sans remuer les lèvres et en faisant en sorte que sa voix paraisse sortir d'un autre endroit. Permet de faire croire à un adversaire qu'un autre individu est dans la pièce. Il faut réussir un jet de Volonté dont le FD varie en fonction de la durée de la performance.

Les Champs d'Expérience Militaires ou relatifs à l'Espionnage

- **Camouflage** : Capacité de bien utiliser le matériel de camouflage. Permet d'utiliser la moitié du matériel nécessaire pour se camoufler. Permet d'ajouter un +2 au FD du jet de Furtivité en plus de ce qu'apporte le camouflage.
- **Conduite de Char** : Que dire de plus ? Requiert la compétence Conduite Automobile. Celui qui n'a pas ce Champ d'Expérience subit un malus de - 3 au FD lorsqu'il utilise un char.
- **Déguisement Avancée** : Cela inclut l'utilisation du latex et de masques synthétiques pour camoufler une personne ou bien prendre l'apparence d'une personne spécifique. Dans le cas d'un déguisement générique, la FD est augmentée de +2, pour un déguisement spécifique, la FD ne reçoit que +1.
- **Démolition Avancée** : Un personnage possède la connaissance et le talent nécessaire pour modeler des charges explosives afin d'obtenir des effets précis. En termes de jeu, cela ne change pas la description de la compétence Démolitions mais divise par deux la quantité nécessaire d'explosifs. De plus, le personnage voit sa FD augmenter de +1 pour des travaux de démolition planifiés.
- **Expert en Gadget** : Pour tout gadget individuel qui nécessite un jet de dés, cela permet de rajouter un +1 au FD.
- **Microphotographie** : Décrit dans le *Livre des Règles*. Évite un jet d'Intelligence.



- **Saut HAOR (Haute Altitude, Ouverture Retardée)** : Requiert le champ d'expérience Parachutisme. Le saut HAOR (HALO en anglais) permet d'infiltrer une zone tout en évitant la détection radar. Le saut commence depuis un avion situé à très haute altitude, pour éviter la zone radar, et l'ouverture du parachute se fait en dessous de la couverture radar. Cependant, le personnage doit être équipé d'une bouteille d'oxygène, d'un masque et de vêtements de protection et d'un altimètre. Un personnage avec uniquement le champ Parachutisme doit réussir un Jet de Sécurité FD 3 s'il tente le saut HAOR. Un personnage sans aucune expérience doit faire un Jet de Sécurité FD 1. Un personnage avec le

champ HAOR fait le Jet de Sécurité avec un FD de 6. Quelque soit son expérience, un personnage qui rate son Jet de Sécurité ouvre son parachute trop tard et prend une Blessure Légère due aux secousses et à l'impact. Un '00' sur le D100 indique que le personnage a pris des dommages tels qu'il reçoit une Blessure Mortelle. Une QR de 4 sur le jet indique que le personnage est sonné par l'impact de l'atterrissage. Une QR3 ou meilleure donne un atterrissage parfait. James Bond effectue ce type de saut dans "Demain ne Meurt Jamais". Les personnages avec ce champ d'expérience sont capables de contrôler leur vitesse de descente. Pendant une poursuite en plein vol, leur FD est majoré de +1.

- **STABO (Stabilized Tactical Airborne Body Operation) :** Ce champ d'expérience permet au personnage d'exécuter certaines actions quand il est à bord d'un appareil volant, généralement un hélicoptère. Habituellement lors d'un affrontement, un tireur reçoit un malus de -2 sur son FD lorsqu'il veut toucher une cible mouvante et qu'il est lui-même en mouvement. Avec ce champ, le malus sur le FD passe à -1. Si l'appareil est en état stationnaire, le malus passe à 0. De plus, avec ce champ d'expérience, le personnage peut utiliser des techniques d'insertion et d'extraction d'alpinisme depuis la plateforme d'un hélicoptère. Des personnages ne connaissant ce champ doivent tenter ce type d'action avec un FD de 3 sinon la FD est de 5.
- **STANO (Surveillance, Target Acquisition and Night Observation) :** Ce champ d'expérience permet au personnage d'utiliser une variété de détecteurs de mouvement, vidéo, audio, thermique et nocturne. Cette connaissance technique donne un bonus de +1 sur tout FD lié à l'analyse de renseignements, de surveillance vidéo ou d'installation de mesures de sécurité.
- **Stratégie / Tactique :** Savoir planifier des batailles. Évite un jet d'Intelligence.
- **Tir à Deux Armes :** Permet d'annuler le malus au FD pour le tir sur une seule cible et qu'il fait passer à -1 le malus au FD pour un tir sur cibles multiples.
- **Vol NOE (Nape Of the Earth) :** Le personnage est capable de piloter un avion si près du sol qu'il est pratiquement indétectable par les radars. Il faut que le personnage possède au minimum la compétence de Pilotage à 15 pour acquérir ce champ d'expérience. Cette technique de vol peut devenir dangereuse sans ce champ et requiert un Jet de Sécurité avec un FD de 5 pour éviter les obstacles et les perturbations aériennes pendant quelques minutes. Quand il essaye un Vol NOE, le pilote n'est pas détecté s'il réussit une QR 3 ou plus sur un jet de Pilotage avec un FD 5. Avec une QR 4, il y a une chance que l'opérateur radar perçoive le signal de l'avion, avec un jet de PER. Un échec sur le jet indique que l'avion a été détecté quelque soit le jet de PER de l'opérateur.

Section Quatre : Gestion des Blessures & Mort des Agents

Les Blessures

Ces règles ont pour but de compenser un certain irréalisme. En effet, selon le *Livre des Règles*, si un personnage tombe dans le coma, il lui suffit d'attendre pour guérir. Voici une gestion plus réaliste des blessures.

- Une Blessure Légère deviendra une Blessure Moyenne en une semaine si elle n'est pas traitée.
- Une Blessure Moyenne deviendra une Blessure Grave en 1D6 jours.
- Une Blessure Grave deviendra un Coma en un jour.
- Un Coma deviendra la Mort en 1D6 heures.

Un Jet de Premiers Soins baisse la blessure d'un cran et double le temps d'infection (Quelqu'un qui réussit un Jet de Premiers Soins avec une Blessure Grave recevra une Blessure Moyenne qui redeviendra une Blessure Grave en 1D6 fois 2 jours).

Un PJ dans le Coma sera hospitalisé à temps s'il dépense deux Points d'Héroïsme. Le Coma est considéré comme la fin d'une Séance de Jeu, le PJ peut donc acheter ces Points d'Héroïsme (voir les règles sur les Points d'Héroïsme).

Mort d'un Agent

Pour de nombreuses raisons, il est difficile de faire mourir un PJ. En effet, un joueur est en général très attaché à son personnage, et c'est bien compréhensible. Voir les Agents tombés les uns après les autres peut vider une table de jeu. Les joueurs risquent de ne pas revenir si ils devaient abandonner leurs agents préférés.



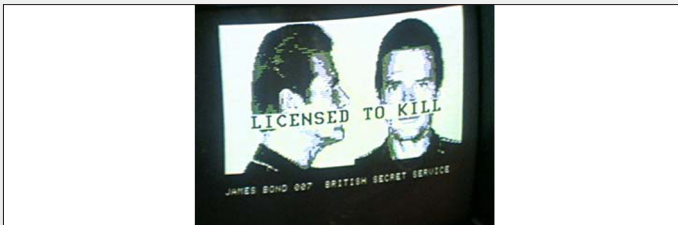
Toutefois, cela me pose un problème : quel est l'intérêt de jouer si les joueurs ne peuvent pas perdre ? Bien sûr, on peut perdre sans mourir, mais dans ce cas, pourquoi leur refiler un «Jaws» dans les pattes.

Pour palier à ce problème, voici quelques suggestions :

- Quand un PJ reçoit une Blessure MT, il tombe dans un Coma Aggravé, cela signifie qu'il survivra — si il dépense 2 Points d'Héroïsme comme précisé plus haut— mais qu'il perdra 2 points de caractéristique, au choix du MJ. Quoiqu'il en soit l'aventure est terminée pour lui.
- Si dans l'aventure qui suit, le PJ reçoit une autre Blessure MT, cette fois-ci, il sera vraiment mort. Le PJ pourra bénéficier à nouveau de ce privilège si il ne reçoit aucune blessure MT pendant l'aventure qui suit.

Section Cinq : Célébrité, Expérience & Héroïsme

Les Points de Célébrité



Selon le Livre des Règles, un personnage qui aurait trop de Points de Célébrité, serait exclu du service. Toutefois, aucune précision n'est donnée en ce domaine. On peut considérer qu'un PJ qui cumule 200 Points de Célébrité en début d'aventure sera retiré du service actif et ne pourra plus entreprendre cette mission. Si le personnage a plus de 200 points en fin d'aventure, il pourra utiliser ses Points d'Expérience pour baisser ce total avant la nouvelle mission.

Il est prévu que lorsque un joueur tue un PNJ, celui-ci doit récolter un certain nombre de Points de Célébrité : 5 par défaut; 10 si il s'agit d'un Complice Privilégié; 15 si il s'agit du Méchant Principal.

On peut considérer que lorsque un joueur tue un PNJ mineur, celui-ci ne récolte que 5 Points de Célébrité s'il le tue de sang-froid. Ainsi, s'il agit en légitime défense, le PJ ne devrait pas être pénalisé. Par contre, il faut toujours accorder cette pénalité, lorsque les personnages tuent le Méchant Principal ou son Complice Privilégié.

Les Points d'Expérience



Il est écrit dans le Livre des Règles, que les joueurs gagneront des Points d'Expériences à chaque fin de Séance de Jeu. Une Séance

de Jeu est définie comme une session de jeu (un après-midi ou une soirée).

Cette règle est un peu illogique. Car prise à la lettre cela signifie que si vous faites une journée marathon de Jeu de Rôle James BOND, vos PJ auront moins de Points d'Expérience que si vous jouez en plusieurs fois.

Pour remédier à cette situation, il faut subdiviser l'aventure en parties, généralement pas plus de trois. Il suffit d'accorder des points à ce moment là, même si la partie continue. En général, la subdivision se fait quand il y a un voyage d'un pays vers un autre.

Deuxième petit conseil, juste avant le combat final, arrêtez la partie, pour la reprendre le lendemain (ne pas accorder dans ce cas de Points d'Expérience). En effet, les joueurs et le MJ sont en général assez crevés et la scène finale est alors souvent bâclée. N'hésitez pas à interrompre vos parties pour les reprendre plus tard, même s'il ne reste plus qu'une demi-heure à jouer. En général, la scène finale est ainsi beaucoup plus développée par les joueurs.

Les Points d'Héroïsme



Il arrive souvent, lorsqu'on applique le Livre des Règles en matière de Points d'Héroïsme, que les personnages meurent par manque de points. Voici comment résoudre la situation.

- Chaque scénario devra débiter par un pré-générique (ou teaser) haut en couleur, dont la récompense sera de 1 ou 2 Points d'Héroïsme selon la réussite des PJ.
- Les Points d'Héroïsme se gagnent sur chaque QR 1, même en situation de combat.
- Un Point d'Héroïsme peut être acheté pour 300 Points d'Expérience, mais simplement entre les grandes parties (voir les règles sur les Points d'Expérience).
- En utilisant un Point d'Héroïsme, on peut augmenter le score du jet de DGN de 1, en utilisant 2 points, on augmente le score de 2 et ainsi de suite.
- A partir du moment où un PJ a 10 Points d'Héroïsme, les règles strictes du Livre des Règles s'appliquent à nouveau (sauf en ce qui concerne le pré-générique). Cela évite de se retrouver avec des PJ qui cumulent 25 Points d'Héroïsme.

Section Six : Combat à Distance

Distance de Combat

Pour faciliter le problème de calcul des distances dans un combat, vous pouvez vous inspirer d'une règle proposée dans le Jeu de Rôle Star Wars : une fusillade en intérieur se fera à distance courte pour les pistolets, pistolets-mitrailleurs et fusils ; un combat en extérieur ou dans une grande salle (genre entrepôt) se fera à distance moyenne pour les pistolets et les pistolets mitrailleurs, alors qu'un fusil tirera à distance courte.

Là où un pistolet tire à longue portée, un fusil tire à moyenne portée.

Les tirs à longue portée sont plutôt utilisés dans les tirs de sniper (donc pas forcément en situation de combat).



Arme de Prédilection

Il est parfaitement possible qu'un PNJ ait une arme de prédilection. Si le PNJ en question a une Chance de Base en Combat à Distance supérieure à 20, il pourra avoir un pistolet ou un revolver de prédilection.

Il est possible de changer d'arme de prédilection. Pour se faire, le PJ doit effectuer une aventure en ayant choisit une nouvelle arme sans avoir de bonus. Même si le PJ ne l'utilise que très peu, voir pas du tout, en raison d'une capture par exemple, la nouvelle arme deviendra son arme de prédilection au cours de la seconde aventure.

Règles Optionnelles

Les quatre règles suivantes ralentissent la jouabilité mais permettent de rajouter du piquant lors d'affrontements en combat à distance.

Tir Instinctif ou à la Hanche

Il arrive que quelquefois les PJ ou les PNJ doivent user d'une arme à feu plus vite que leur adversaires. Généralement lorsqu'ils utilisent une arme à feu tirant par rafale, le modificateur de DGN est souvent négatif. La rapidité de tir est souvent le facteur le plus important dans un combat d'arme à feu. Ainsi, lorsqu'un PJ ou un

PNJ précise qu'il utilise l'arme à feu à la hanche ou de façon instinctif, un bonus de +2 est rajouté au DGN. Par contre, un malus de -2 vient s'ajouter au facteur de difficulté.

Tir à Deux Armes

N'avez vous jamais été confronté à un PJ particulièrement virulent, qui, à un moment ou a un autre de l'aventure, a désiré utiliser deux armes en même temps ? Le problème, c'est que le *Livre des Règles* est silencieux dans ce domaine. Voici comment régler le problème.

Si le personnage tire sur une seule cible avec deux armes :

- L'attaque est résolue avec un seul jet de dés, basé sur le pistolet ayant la plus haute CD. Le fait d'utiliser deux armes augmente la CD de l'arme la plus puissante de 1 cran si la différence entre la CD de l'arme la plus puissante et la CD de l'arme la plus faible est supérieure à 3 (par exemple un Walther PPK a une CD de E et un S&W 29 a une CD de I. En tirant avec les deux armes on ne fait qu'un seul jet avec le S&W 29 qui a alors une CD de J) et de 2 crans si la différence entre les deux CD est inférieure à 3 crans (2 S&W 29 tirés simultanément font une CD de K).
- Cette attaque se fait avec un malus de -1 au FD et de -2 au Dgn.
- Une QR 4 indique que seule l'arme la plus puissante a touché (aucune augmentation de la CD). A partir d'une QR 3, l'augmentation de la CD s'applique.
- La règle des Coups par Rounds s'applique toujours. Si une arme ayant une C/R de 3 et une autre ayant une C/R de 2 tirent simultanément, on ne peut utiliser le tir à deux armes que 2 fois dans le Round. Le troisième coup restant peut être utilisé comme une attaque simple (avec toutefois un malus au FD de 1 si l'arme est dans la mauvaise main, en fonction de si l'on est droitier ou gaucher).

Si le personnage tire sur deux cibles distinctes avec deux armes :

- L'attaque est résolue avec deux jets de dés, un pour chaque arme, mais ces deux jets ne constituent qu'une action.
- Cette attaque se fait avec un malus de -3 au FD et de -2 au Dgn.
- Une QR 4 indique que seule l'arme la plus puissante a touché (si la CD est la même pour les 2 armes, c'est au MJ de choisir quelle cible a été touchée).
- La Règle des Coups par Rounds s'appliquent de la même façon que plus haut.

Tir par Rafale de Trois

Certains manufacturiers d'armes ont incorporé dans l'élaboration des armes à tir automatique d'un «limitateur» pour les tirs en

rafale. C'est le cas de la firme Heckler & Koch pour les pistolets mitrailleurs de la dernière génération comme le H&K MP5KA4 ou le MP5SD6.

En termes de jeu, pour les armes considérées comme «pistolet-mitrailleur», la classe de dégâts est de +1 pour les rafales de trois par rapport à la CD au coup par coup, de +2 pour les rafales en continue. Pour les fusils d'assaut, comme le Famas, la CD est de +2 pour les rafales de trois et de +3 pour les autres tirs en rafale. L'avantage d'un tir par rafale de trois est de pouvoir sélectionner ses cibles tout en économisant ses munitions.

Puissance d'Arrêt

En terme de jeu, le pouvoir de neutralisation d'une balle est le jet de VOL lorsqu'on reçoit une blessure. Dans les règles, une balle de .45 ACP occasionne un malus au facteur de difficulté du jet de VOL. Certaines balles de calibre différent occasionnent elle aussi un malus.

Calibre de la balle	Malus au jet de VOL
.40 S&W	-1
.45 ACP	-2
.357 SIG	-2
.357 Magnum	-3
.44 Magnum	-4
Cal. 12 chevrotine	-4
.50 AE	-5

Ainsi un PJ ou PNJ reçoit une blessure légère occasionnée par une balle de .44 magnum, il testera sa résistance avec un FD de 3 (7-4). Les combats seront moins mortelles du fait que les adversaires tomberont plus vite dans l'inconscience.

Section Sept : Arts Martiaux & Sports de Combat

Règles Appliquées

La section suivante a pour but d'inclure les arts martiaux dans les règles de Combat au Corps à Corps. La plupart de ces règles vont ralentir le jeu, toutefois, durant certaines aventures, les arts martiaux peuvent devenir un aspect essentiel du jeu. A la fin du compte, il appartient au MJ de décider s'il inclut ces nouvelles règles ou non.

Niveau de Compétence au Combat au Corps à Corps et Arts Martiaux

Il existe une règle non écrite dans le *Livre des Règles* qui n'apparaît que si l'on regarde de près les Personnages «Prêt à Jouer» (p. 10).

Si vous regardez attentivement les compétences des «00» présentés dans cette section, comme James Bond et Anya Amasova, vous verrez que les personnages ont un Niveau de Compétence qui désobéit à la règle présentée en page 30 du *Livre des Règles* qui stipule que «Le Niveau de Compétence maximum ne peut être supérieur que de deux points à la plus haute des caractéristiques utilisées dans la formule de la Compétence». Or on peut lire que James Bond a un Niveau de Compétence de 12 en Combat à Corps à Corps alors qu'il n'a que 9 en Force.

L'utilisation des Arts Martiaux permet de contourner ce petit écueil. Les personnages ayant un Champ d'Expérience relatif aux Arts Martiaux (ou aux Sport de Combat) pourront augmenter leur Niveau de Compétence en Combat au Corps à Corps jusqu'à un niveau égal à leur Dextérité +2. Mais l'utilisation de la Chance de Base est toujours constituée par Force + Niveau de Compétence en Combat à Corps, seul le plafond du Niveau de Compétence est limité à Dextérité +2.

Règle sur l'Étourdissement

Selon le *Livre des Règles*, lorsqu'un personnage subit un étourdissement, il doit attendre 1D6 Rounds avant de pouvoir reprendre le combat. La nouvelle règle consiste à accorder au personnage un jet de Volonté ou de Force (si l'étourdissement résulte d'un coup subi lors d'un combat au corps à corps) à chaque round jusqu'à ce que l'effet de l'étourdissement ne se dissipe. S'il réussit ce jet, il sort de l'étourdissement.

Champs d'Expérience Martiale

Chaque Art Martial ou Sport de Combat constitue un Champ d'Expérience qui peut être acquis selon les différentes méthodes présentés dans les divers manuels. Le personnage est toutefois limité à deux Champs d'Expérience de ce type.

Un Art Martial ou un Sport de Combat donne au personnage qui le possède des modificateurs pour certaines manœuvres de combat. Le premier Champ d'Expérience relatif au Combat acquis est désigné comme la forme principale de combat qu'utilise le personnage. Un autre Art Martial ou Sport de Combat peut être appris plus tard. Il est alors appelé la forme secondaire de combat.

La forme principale donne un Modificateur de Performance (MP) de +1 quand la CB du personnage est de 15, et un +1 supplémentaire lorsque la CB est de 25. Pour la seconde forme, le Modificateur de Performance ne s'obtient qu'à partir d'une CB de 20. Ces MP sont ajoutés pour les attaques particulières comme Coup de Poing, Coup de Pied, Prise, Projection, Défense, Mouvement ou une Arme. A chaque fois qu'un jet est effectué pour une de ces formes d'attaque, le MP est utilisé pour résoudre l'attaque ou la défense. Les MP pour les différents arts martiaux et sports de combat sont présentés dans le tableau ci-dessous. Quand une forme d'attaque apparaît deux fois, les MP s'accumulent.

Par exemple : un personnage connaît le Tae-Kwon Do et a une compétence de Combat à Mains Nues avec une Chance de Base de 25. Cela lui donne un MP de +2 pour les Coups de Pied.

Pour le MP lié à la seconde forme, il faut consulter la colonne Chance de Base 15.

Tableau des Champs d'Expérience Arts Martiaux & Sports de Combat

Champ d'Expérience	+1 MP quand CB = 15	+1 MP quand CB = 25	Autres Formes d'Attaques
Acrobatie (s)	Mouvement	Mouvement	-
Aïkido	Défense	Prise	-
Boxe (s)	Coup de Poing	Coup de Poing	Défense
Boxe Thaï (e)	Coup de Pied	Coup de Poing	Coup de Pied (MP+1 pour CB 20), Défense et Mouvement
Escrime (s)	Arme	Arme	-
Judo	Projection	Défense	-
Jiu Jitsu	Coup de Pied	Prise	Coup de Poing et Projection
Karaté	Coup de Poing	Coup de Pied	Mouvement
Kendo	Arme	Arme	Mouvement
Kung Fu, style A	Coup de Poing	Coup de Poing	Arme
Kung Fu, style B	Coup de Poing	Prise	Défense
Kung Fu, style C	Coup de Poing	Arme	Mouvement
Lutte (s)	Prise	Prise	-
Ninjutsu (e)	Arme	Coup de Pied	Mouvement (MP+1 pour CB 20) et Défense
Sumo	Prise	Projection	Coup de Poing
Tae Kwon Do	Coup de Pied	Coup de Pied	Coup de Poing, Mouvement
Tir à l'Arc (s)	Arme	Arme	-

(s) Indique un Sport de Combat et non un Art Martial.

(e) Indique que l'Art Martial est exclusif et compte comme la forme principale et la forme secondaire que connaît le personnage.

Par exemple : le même personnage connaît en plus le Judo comme forme secondaire d'art martial. Il a donc un MP de +1 pour les Projections.

le personnage a toujours un malus de -1 à son FD pour effectuer un Tranchant de la Main, etc...

Il est à noter que le Kung-Fu est disponible dans trois styles différents. Seulement un ou deux styles peuvent être choisis, respectivement comme forme principale et comme forme secondaire. De plus, un Modificateur de Performance peut s'additionner entre la forme principale et la forme secondaire. Mais aucun MP ne peut dépasser +2. Le personnage qui a un MP de +2 en Coups de Pied ne reçoit rien en plus s'il apprend le Jiu-jitsu comme forme secondaire.

Nouvelles Manœuvres d'Attaque

En plus des Modificateurs de Performance, un personnage avec un entraînement martial acquiert toute une panoplie d'attaques et de manœuvres de défense. Chaque manœuvre du livre de base est présentée selon une catégorie (Coup de Poing, Coup de Pied, Prise, Projection, Défense, Mouvement et Arme) et selon le niveau de modification du FD (de 0 à -3). Certaines sont des versions moins difficiles, tandis que d'autres sont nouvelles.

Un personnage qui a un MP pour une de ces catégories modifie toutes les attaques de cette catégorie.

Par exemple, un personnage qui a un MP de +2 en Coup de Pied peut effectuer un Coup de Pied Rapide à +2, un Coup de Pied à +1, un Coup de Pied Marteau à +1, et un Coup Spécifique à -1. Cependant,

- **Manœuvres Limitées :** Quand un -3 au MP est appliqué pour une manœuvre particulière, un combattant ne peut l'utiliser que s'il s'agit d'une attaque listée dans l'art martial qu'il a appris. Par exemple, un personnage avec le CE Judo ne peut utiliser un Poing Puissant, car le Coup de Poing n'est pas une forme d'attaque du Judo, en revanche ce même personnage peut tenter une Projection à -3 (qui est prévue par le Judo). Malgré tout, le judoka peut tenter toutes les manœuvres à -2, -1 et 0. Une seule Manœuvre limitée peut être tentée dans un round dans la mesure où le personnage n'utilise aucun Coup Spécifique dans ce même round.

- **Les Attaques en Gras :** Il s'agit des attaques listées dans le Livre des Règles. Les personnages qui n'ont aucun CE relatif à un Art Martial ne peuvent tenter que ces manœuvres. Les personnages ayant un CE relatif à un Sport de Combat connaissent les mêmes limitations sauf si l'attaque est listée dans le CE qu'ils ont appris. Ils ont dans ce cas accès à tous les coups relatifs à cette attaque. Par exemple, un Personnage avec le CE Boxe ne peut utiliser que les Attaques en Gras plus toutes les attaques prévues dans la première colonne du tableau, à savoir celles relatives au Coup de Poing, c'est à dire Coup de Poing, Tranchant, Coup Spécifique (impliquant un Coup de Poing) et Poing Puissant.

Nouvelles Manoeuvres en Combat au Corps à Corps

MP	Coup de Poing	Coup de Pied	Prise	Projection	Défense	Mouvement	Arme
0	Coup de Poing	Coup de Pied rapide	Attraper	Equilibre	Blocage	Esquive	Parade
-1	Tranchant	Coup de Pied	Clé	Poussée	Parade Circulaire	Feinte	Prise de l'Arme
-2	Coup Spécifique	Coup de Pied Circulaire	Immobilisation	Chute	Délivrance	Remise sur Pied	Coup Spécifique
-3	Poing Puissant	Coup Spécifique	Immobilisation Douloreuse	Projection	Blocage & Attaque	Saut	Parade & Riposte

Description des Manoeuvres d'Arts Martiaux

Attaque/Défense (0 FD)

- **Coup de Pied Rapide** : Cette attaque se résout comme un coup de poing.
- **Attraper** : Le personnage peut attraper un de ses adversaires et réduire ainsi ses capacités de mouvements. Un jet réussit ne cause aucun dégât, mais donne un bonus de +1 au FD pour les coups suivants. Un adversaire attrapé bénéficie toujours du bonus dû à sa vitesse et se délivre dès lors qu'il porte un coup au personnage.
- **Equilibre** : Le personnage peut éviter une chute en dépensant une action dans le round. Le personnage tente un jet d'Agilité au FD = QR de l'attaque avec un malus de -1 si la chute résulte d'une projection.
- **Blocage/Esquive/Parade** : Ces trois manœuvres utilisent les mêmes règles, mais le résultat obtenu est différent. Un blocage permet à une personne d'utiliser son corps pour stopper une attaque. Une esquive permet au personnage d'éviter un coup en se déplaçant. Une parade permet de contrer une attaque à l'arme blanche par une autre arme blanche. Le Blocage et la Parade utilisent la Compétence Combat au Corps à Corps. L'Esquive utilise la Compétence Agilité. Chacune de ces défenses coûte une action au défenseur. Avant qu'un personnage ne se décide à utiliser une de ces défenses, il doit lui rester au minimum une action, il doit par ailleurs connaître la nature et la QR de l'attaque. Un Blocage/Esquive/Parade est réussi si la QR du jet du défenseur est égale à la QR de l'attaquant. Le FD est calculé comme suit : $FD = 5 + (\text{Vitesse du Défenseur}) + (\text{Difficulté de la manœuvre}) - (\text{Vitesse de l'Attaquant})$. Exemple : Un attaquant avec une vitesse de 2 tente un coup de pied (-1) contre un adversaire avec une vitesse de 3 qui décide de tenter un blocage. Il doit donc tenter un jet de Combat au Corps à Corps avec un $FD = 5 + 3 (\text{vitesse du défenseur}) + 1 (\text{difficulté de la manœuvre}) - 2 (\text{Vitesse de l'attaquant})$. Donc un jet avec un FD de 7.

Attaque (-1)

- **Tranchant** : Comme son nom l'indique, il s'agit d'un coup porté du tranchant de la main. En termes de jeu, cela se résout comme un coup de pied.

- **Clé** : Le personnage est capable de saisir un membre de son opposant et de limiter ainsi ses capacités de mouvement et de défense. Cette manœuvre ne cause aucun dégât. L'opposant n'est plus capable d'utiliser sa vitesse pour sa défense et peut-être touché avec un +1 au FD, en augmentant le degré de blessures de un niveau. L'attaquant ne bénéficie également plus de sa vitesse comme moyen de défense, mais si l'opposant tente de lui porter un coup, il le fera avec un -1 au FD. Une clé peut être rompue, si le personnage qui a réussi une clé, rate un jet de Résistance à la douleur ou si le personnage immobilisé réussit un jet de Blocage/Esquive/Parade.
- **Poussée** : Le personnage est capable de pousser son adversaire en dehors de la zone de combat au corps à corps. Si le jet résulte en une QR 1, l'adversaire tombera suite à sa chute. Si le jet est réussi, l'adversaire devra retourner dans la zone de combat et donc subir un malus de -2 au FD pour son attaque. Un personnage peut décider de pousser son adversaire contre un objet solide (par exemple un mur), dans ce cas les Dégâts seront augmentés d'un niveau de blessure. Un personnage peut aussi décider de pousser son adversaire dans le vide. L'adversaire doit alors réussir un Jet d'Alpinisme égal à la QR de l'attaque.
- **Parade Circulaire** : Le personnage est capable de bloquer deux attaques venant de directions différentes en utilisant qu'une seule action. Le personnage devra faire deux jets de Blocage/Esquive/Parade selon les règles expliquées plus haut, mais avec un malus de -1 au FD.
- **Feinte** : Le personnage est capable de dissimuler son attaque en feignant une autre forme d'attaque, permettant ainsi de contourner la défense de l'adversaire. La feinte nécessite qu'une action soit dépensée dans le Round, mais donne un avantage pour la prochaine attaque qui sera déterminé par la QR de la feinte. une QR 1 donne un bonus de +4, une QR 2 un bonus de +3 etc.
- **Prise de l'arme** : Le personnage est capable de neutraliser l'arme de son adversaire avec sa propre arme. Personne ne pourra utiliser son arme tant que la prise de l'arme est maintenue. Les effets sont identiques à ceux d'un "Attraper" (+1 au FD pour toute attaque autre que celle avec l'arme). La prise de l'arme peut être rompue avec un Jet de Parade ou de Délivrance réussie. Par ailleurs la prise de l'arme réussi permet de tenter un désarmement avec un malus de -1 au FD (au lieu des -2 habituels).

Attaque (-2)

- **Coup de pied circulaire** : Ce type de Coup de Pied augmente la Classe de Dégâts et le Niveau de Blessure d'un cran, mais le personnage qui le tente subit un malus de -2 au FD.

Manœuvres Limitées (-3)

Pour rappel, quand un -3 au MP est appliqué pour une manœuvre particulière, un combattant ne peut l'utiliser que s'il s'agit d'une attaque listée dans l'art martial qu'il a appris.

Par exemple un personnage avec le CE Judo ne peut utiliser un Poing Puissant, car le Coup de Poing n'est pas une forme d'attaque du Judo, en revanche ce même personnage peut tenter une Projection à -3 (qui est prévue par le Judo). Malgré tout le judoka peut tenter toute les manœuvres à -2, -1 et 0. Une seule Manœuvre limitée peut être tentée dans un round dans la mesure où le personnage n'utilise aucun Coup Spécifique dans ce même round.

- **Poing Puissant** : Grâce à un effort de concentration massif, l'attaquant rassemble ses forces pour frapper un point vital de l'adversaire. Le niveau de blessures est alors augmenté de 3 crans. Cette manœuvre ne peut être tentée qu'un round sur deux. De plus, seules des manœuvres ayant un modificateur de 0 au FD peuvent être effectuées dans ce round.
- **Immobilisation Douloreuse** : Cette manœuvre est une extension des règles sur l'Immobilisation (voir Livre des Règles) et est régie de la même manière avec les mêmes effets. L'attaquant qui réussit une telle manœuvre cause une grande douleur à l'adversaire qui doit réussir un Jet de Résistance à la Douleur avant qu'un Jet de Délivrance ne puisse être tenté. Le FD du Jet de Résistance à la Douleur est égal à deux fois la QR de l'attaquant. L'adversaire peut tenter un Jet de Résistance à chaque round et s'il réussit, il peut alors tenter un Jet de Délivrance. Cette manœuvre ne cause aucun dégât.
- **Projection** : Cette attaque a le même effet qu'une Poussée, excepté qu'un succès résulte toujours en une chute, que les dégâts sont augmentés de 2 niveaux de blessures si l'adversaire est lancé contre un objet solide et qu'aucun Jet d'Alpinisme ne peut être tenté si l'adversaire est projeté dans le vide.
- **Blocage & Attaque / Parade & Riposte** : Le Blocage & Attaque concerne le combat à mains nues et la Parade & Riposte, le combat à l'arme blanche. Ce mouvement permet de bloquer ou de parer une attaque et de contre-attaquer en ne coûtant qu'une seule action. Cette manœuvre est résolue de la même façon qu'un blocage ou une parade normale mais avec un malus de -3 au FD. La contre-attaque ne peut être qu'une manœuvre n'ayant aucun malus au FD (comme un coup de poing ou un coup de pied rapide). Il faut noter que la contre-attaque peut elle-même faire l'objet d'un Blocage & Attaque ou d'une Parade & Riposte.
- **Saut** : Le personnage peut se rendre directement dans la zone de combat au corps à corps sans subir le malus de -2 au FD, au prix d'une action. Pour réussir cette manœuvre, il faut tenter un Jet d'Agilité au FD : 5. Le malus de -3 au FD n'est appliqué que si le personnage tente une attaque lorsqu'il est en l'air. Ceci n'est possible que si le personnage a réussi le jet de dégaine contre son adversaire et coûte une action de plus, même si le saut et l'attaque sont

résolus en un seul jet (le Jet d'Agilité). L'attaque ne peut être qu'une manœuvre n'ayant aucun malus au FD (comme un coup de poing ou un coup de pied rapide). Un saut peut également être tenté pour sortir de la zone de combat. Le Saut peut être combiné avec une Esquive avec un malus de -3 au FD. L'Esquive est réussie si la QR du saut est inférieure au QR de l'attaque. L'Esquive ne peut porter que sur une seule attaque.

Champs d'Expérience

En plus des règles de combat présentées plus haut, nous allons vous donner ici une description détaillée de chaque manœuvre propre à un art martial ou à un sport de combat.

Forme d'Attaque

Elle décrit quel type d'attaque reçoit un bonus au FD et, le cas échéant, quelle est la Chance de Base minimum nécessaire pour pouvoir bénéficier du bonus. Il faut noter que si l'art martial est choisi comme forme secondaire de combat, le personnage ne pourra bénéficier que du premier bonus, qui lui sera accordé lorsque sa Chance de Base atteindra 20.

Par exemple, la boxe offre les bonus suivants : Coup de Poing + 1 au FD lorsque la Chance de Base atteint 15, +2 lorsqu'elle atteint 25. Un personnage qui choisit Boxe comme forme secondaire de combat ne pourra bénéficier que de Coup de Poing +1 au FD lorsque sa Chance de Base atteindra 20. Il ne pourra jamais obtenir le +2 au Coup de Poing.

Dans ce paragraphe, vous trouverez aussi la liste des manœuvres associées à l'art martial qui ne procurent aucun bonus, mais qui permettent de tenter les Manœuvres Limitées à -3 au FD.

Mouvements Spéciaux

Cette section décrit les manœuvres propres à un art martial. Ces manœuvres se rajoutent à celles proposées dans les règles présentées plus haut. Elles peuvent être utilisées dès que l'art martial a été obtenu comme Champ d'Expérience, et ce même s'il s'agit de la forme secondaire de combat.

Armes

Si l'art martial offre un bonus au FD aux armes, les armes qui bénéficieront de ce bonus seront décrites dans ce paragraphe.

Les Styles d'Arts Martiaux

Aïkido

L'Aïkido est une forme passive d'art martial se focalisant essentiellement sur la défense. Cet art repose essentiellement sur la force de l'adversaire et n'est véritablement efficace que lorsque le personnage est attaqué.

Forme d'Attaque : Défense (+ 1 à CB=15), Prise (+1 à CB=25) & Projection.

Mouvements Spéciaux :

- **K.O. du Tranchant (-1/-1) :** Après avoir réussi une Clé (1ère attaque), un Tranchant peut être utilisé pour effectuer un K.O. (2ème attaque). Cette 2ème attaque ne reçoit qu'un malus de -1 au FD au lieu des -4 habituels.
- **Désarmer (-1) :** La nature hautement défensive de l'Aïkido permet de tenter un désarmement avec un malus limité à -1 au FD.
- **Blocage/Projection (-2) :** Au lieu de bloquer l'attaque, le personnage peut utiliser la force de son adversaire pour le projeter. Bien que cela ne compte que pour une action, le personnage doit d'abord réussir son Jet de Blocage, puis son Jet de Projection (les deux avec un malus de -2 au FD).
- **Blocage/Clé (-1) :** Le personnage peut bloquer une attaque en effectuant une Clé sur son adversaire. Bien que cela ne compte que pour une action, le personnage doit d'abord réussir son Jet de Blocage, puis son Jet de Clé (les deux avec un malus de -1 au FD).

Boxe Thaï

Ce puissant art martial est le sport national de la Thaïlande, appelé également Muay Thai, et compte comme deux arts martiaux quand il est choisi (à la fois forme principale et secondaire de combat). Un personnage doit avoir au minimum une Vitesse de 2 et une Dex de 8 pour pouvoir choisir ce Champ d'Expérience.

Forme d'Attaque : Coup de Pied (+1 à CB=15, +2 à CB=20), Coup de Poing (+1 à CB=25), Défense & Mouvement

Mouvements Spéciaux :

- **Coup de Pied Pivotant (-2 ou -3) :** Combine une Esquive et un Coup de Pied en une action. Le Coup de Pied peut être un Coup de Pied Rapide (-2 au FD) ou un Coup de Pied normal (-3 au FD), avec donc les Classes de Dégâts appropriées.
- **Coup de Pied au Tibia (-1) :** Ce coup augmente la Classe de Dégâts à Mains Nues de 2 crans et la victime subit un malus de -1 au FD pour son Jet de Résistance à la Douleur. Ne peut être utilisé qu'une fois par round.
- **Coup de Pied Sauté (-3) :** Ce coup augmente la Classe de Dégâts à Mains Nues et le Niveau de Blessures de 2 crans. Cette attaque doit être la première dans le Round.
- **Coup de Pied Tombé (-2) :** Combine une Esquive et un Coup de Pied en une action. Le personnage évite un coup en se laissant tomber par terre et envoie un Coup de Pied de cette position.
- **Attaque Eclair :** Le boxeur est capable d'utiliser toutes ses actions sur un personnage avant que celui-ci ne puisse réagir. Dès lors aucun Jet de Dégainé ne sera fait, le boxeur devra utiliser tous ses coups et ne pourra conserver aucune action pour bloquer ou esquiver. Ces attaques peuvent consister en un Coup Spécifique et toute autre combinaison de Coup de Pied plus simple.

Judo

Le Judo est un art facile à apprendre qui est surtout consacré à la défense.

Forme d'Attaque : Projection (+1 à CB=15), Défense (+1 à CB=25)

Mouvements Spéciaux :

- **Chute (-2) :** Fonctionne comme dans le Livre des Règles, sauf que le judoka occasionne des dégâts égaux à sa Classe de Dégâts à Mains Nues et à la QR de son attaque.
- **Projection (-3) :** Fonctionne comme les Projections au FD -3, sauf que les niveaux de blessures sont augmentés de 3 crans au lieu de 2, lorsque les victimes heurtent un objet.
- **K.O. (-3) :** Les K.O. se font avec un malus de -3 au FD au lieu d'un malus de -4 normal.

Jiu jitsu

Le Jiu jitsu est un art martial pragmatique qui emprunte à de nombreuses autres disciplines. La philosophie centrale est d'obtenir la victoire quel qu'en soit le prix et c'est la raison pour laquelle de nombreuses manœuvres sont disponibles.

Forme d'Attaque : Coup de Pied ou Coup de Poing (+1 à CB=15), Prise ou Projection (+1 à CB=25). Le personnage doit choisir quelle manœuvre reçoit le bonus, il peut toutefois utiliser les manœuvres limitées pour toutes les manœuvres (Coup de Pied, Coup de Poing, Prise & Projection).

Mouvements Spéciaux :

- **Coup de Pied Tombé (-2) :** Combine une Esquive et un Coup de Pied en une action. Le personnage évite un coup en se laissant tomber par terre et envoie un Coup de Pied de cette position.
- **Breakfall (0) :** Ceci est une alternative permettant de bloquer une attaque réussie sur l'acrobate, le personnage va accompagner le coup dans sa chute pour réduire le dommage que cela va lui occasionner. Cela coûte un point d'action et ne peut être exécuté qu'une seule fois par round. Le succès est déterminé par un jet d'Agilité au FD égal à 2 fois la QR de l'attaque réussie. Les dommages sont réduits d'un niveau de blessure pour une QR 4, de deux niveaux de blessures pour une QR 3 etc. Cette même aptitude permet de contrer une chute ou une projection, toujours avec un jet d'Agilité égal à deux fois la QR de l'attaque réussie. Cela signifie également que le personnage n'aura pas à dépenser une action pour effectuer un retour sur pieds ou un coup spécifique.
- **Attaque Etourdissante (-2) :** Un personnage effectuant une telle attaque vise un point vital du système nerveux infligeant ainsi un étourdissement à son adversaire. Le FD du Jet de Force pour résister à l'Etourdissement est égal à la QR de l'attaque.
- **Projection (-3) :** Fonctionne comme les Projections au FD -3, sauf que les niveaux de blessures sont augmentés de 3 crans au lieu de 2, lorsque les victimes heurtent un objet.

Karaté

Le Karaté est un art martial qui s'appuie sur la puissance et la vitesse pour vaincre l'adversaire. Un de ses autres aspects est la discipline mentale permettant de contrôler sa puissance pour briser des objets solides.

Forme d'Attaque : Coup de Poing (+1 à CB=15), Coup de Pied (+1 à CB=25), Mouvement.

Mouvements Spéciaux :

- **Tamashiwara :** La capacité de casser des objets avec ses mains, ses pieds ou sa tête. Un Poing Puissant doit être tenté (-3 au FD). Le FD va également différer selon la solidité de l'objet (entre +5 et -2).
- **Attaque Sautée (-3) :** Cette attaque se résout comme la Manœuvre Limitée Saut, un Coup de Poing ou un Coup de Pied Rapide peut être tenté pendant cette manœuvre. Cette action combinée coûte une action dans le Round.
- **Coup Etourdissant :** Due à la puissance et la précision du Karaté, un personnage peut étourdir son adversaire sur un simple Coup de Poing ou Coup de Pied. Dès que le résultat du jet de dés donne un chiffre rond (10, 20, 30, 40 etc., dans la mesure où l'attaque est réussie, bien sûr, un 100 étant toujours un échec), l'adversaire doit tenter un Jet de Résistance à la Douleur égal à la QR de l'Attaque +4. Ce jet se fait en plus des autres Jets de Résistance consécutifs à la blessure occasionnée. Lorsque le Karateka a une Chance de Base de 20, cette règle s'applique à chaque fois que le dé des unités donne un 0 ou un 5. Cet effet est involontaire et s'applique à tous les Coups de Poing ou Coups de Pied quel que soit leur difficulté.

Kendo

Pour un débutant, cette version japonaise de l'escrime ressemble plus à un sport de combat. Toutefois, avec de l'entraînement et de l'expérience, cet art devient rapidement mortel. Quoiqu'il en soit, le Kendo requiert des armes assez imposantes, ce n'est donc pas le choix le plus subtil pour des agents.

Forme d'Attaque : Armes (+1 à CB=15, +2 à CB=25), Mouvement.

Mouvements Spéciaux :

- **Parade Puissante (-1) :** Si la QR de la Parade est inférieure à la QR de l'Attaque, l'attaquant sera alors désarmé. Si la QR de la Parade est égale à 1, l'arme de l'attaquant sera brisée.
- **Attraper/Estoc (-1) :** Cette attaque combine un Attraper suivi d'un coup d'épée. La combinaison ne coûte qu'une action. En plus du bonus de +1 au FD résultant de l'"Attraper", le Niveau de Blessure est augmenté d'un cran. L'"Attraper" est brisé dès la fin de l'action.
- **Iai-Jutsu :** Ce mouvement consiste à sortir l'épée de son fourreau d'une manière très rapide. Les personnages bénéficiant d'une Chance de Base de 20 bénéficieront d'un +1 au Dégainé, lorsqu'ils sortent l'arme du fourreau. Ceux qui ont une Chance de Base de 25 auront un bonus de +2.

Armes :

- **Sabres Japonais :** Voir Manuel Q, Page 33.

Kung-Fu

Il existe beaucoup de variantes à propos de cet art martial. Les agents qui désirent apprendre le Kung-Fu devront choisir un style particulier. Il faut

noter que les personnages pourront choisir une forme de Kung-Fu particulière comme forme d'attaque principale et une autre forme comme forme d'attaque secondaire.

Forme d'Attaque :

- Style A : Coup de Poing (+1 à CB=15, +2 à CB=25), Armes.
- Style B : Coup de Poing (+1 à CB=15), Prise (+1 à CB=25), Défense.
- Style C : Coup de Poing (+1 à CB=15), Armes (+1 à CB=25), Mouvement.

Mouvements Spéciaux du Style A :

- **Coup de Poing Spécial (-3) :** Cette attaque reçoit un malus de -3 au FD pour toucher, mais augmente le niveau de blessures de 2 crans et la Classe de Dégâts d'un cran. Par ailleurs, les Jets de Résistance à la Douleur se font avec un malus de -1 au FD.
- **Uppercut (-1) :** Cette attaque se résout comme un coup de pied. Cette attaque est plus difficile à bloquer, par conséquent, l'opposant a un malus additionnel de 1 pour son jet s'il décide de bloquer l'attaque.
- **Coup de Poing Rotonde (-2) :** Augmente le niveau de blessures et la Classe de Dégâts d'un cran. De plus, l'adversaire subit un malus de -1 au FD pour bloquer ce type d'attaque.

Mouvements Spéciaux du Style B :

- **Coup de Poing Spécial (-3) :** Cette attaque reçoit un malus de -3 au FD pour toucher, mais augmente le niveau de blessures de 2 crans et la Classe de Dégâts d'un cran. Par ailleurs, les Jets de Résistance à la Douleur se font avec un malus de -1 au FD.
- **Etranglement (-2) :** Cette attaque est considérée comme une clé et s'effectue avec un malus de -2 au FD. Le personnage attrape la gorge de son adversaire avec une main et cause les dommages causés par sa Classe de Dégâts à Mains Nues et la QR de l'attaque. Les Jets de Résistance à la Douleur se font avec un malus de -2 au FD. La victime subira les mêmes dégâts à chaque Round, tant qu'il n'aura pas réussi à se libérer.
- **Attraper/Coup de Pied (0/0) :** Le personnage qui veut tenter cette manœuvre doit avoir encore deux actions à sa disposition. La première attaque est un "Attraper", où l'attaquant attrape sa victime avec ses deux mains, si c'est un succès l'attaquant pourra effectuer un Coup de Pied (sans subir le malus de -1 au FD habituel) qui augmentera le niveau de blessures de 2 crans.

Mouvements Spéciaux du Style C :

- **Attaque Sautée (-3) :** Cette attaque se résout comme la Manœuvre Limitée Saut, un Coup de Poing ou un Coup de Pied Rapide peut être tenté pendant cette manœuvre. Cette action combinée coûte une action dans le Round.
- **Parade/Esquive (+1) :** Le personnage reçoit un +1 au FD pour toutes ses tentatives de Parade ou d'Esquive.

Armes :

- **Toutes les Epées :** Voir Manuel Q.
- **Bâton Long :** Voir Manuel Q, Page 32.
- **Nunchaku :** Voir Manuel Q, Page 34.

Les Personnages ayant le CE Kung-Fu peuvent utiliser deux armes en même temps, en appliquant les mêmes règles que pour le Tir à Deux Armes.

Ninjitsu

Les Ninjas ont pu être vus dans le film "On ne Vit que Deux Fois" et sont représentés comme de formidables combattants. Cet art est très rare et ne devrait être accordé qu'à quelques PNJ. Les PJ ne peuvent le choisir comme Champ d'Expérience. Le Ninjitsu compte comme deux arts martiaux, le PNJ ne peut donc avoir un deuxième Champ d'Expérience relatif à un art martial. Les Ninjas devraient avoir un niveau élevé en Agilité, Alpinisme, Combat au Corps à Corps, Combat à Distance, Crochetage des Serrures/Cofres, Déguisement, Furtivité et Sixième Sens.

Forme d'Attaque : Armes (+1 à CB=15), Mouvement (+1 à CB=20), Coup de Pied (+1 à CB=25), Défense.

Mouvements Spéciaux :

- **Saut Périlleux Arrière (-1 ou -2) :** Fonctionne comme une esquive avec un malus de -1 au FD, mais la QR d'un quelconque succès augmente de 1. Toutefois le personnage sort de la zone de combat au corps à corps, il devra donc utiliser une autre action pour revenir dans cette zone (Roue ou Saut Périlleux). Le saut périlleux arrière peut être également utilisé pour attaquer quelqu'un derrière l'acrobate en combinant le saut avec un coup de pied ou un coup de poing en subissant un malus de -2 au FD pour toucher, cela augmente toutefois le degré de blessure d'un niveau. Un jet de Sixième Sens doit être fait pour détecter l'adversaire derrière l'acrobate, de la même façon, la cible de l'attaque devrait bénéficier d'un jet de Sixième Sens pour éviter de subir les pénalités d'une attaque surprise.
- **Roue (-1) :** Peut être utilisé par un acrobate pour se déplacer rapidement dans la zone de combat au corps à corps, de sorte que le malus de -2 au FD durant le premier round est ignoré. Un jet d'Agilité au FD : 5 doit être effectué et cela doit être la première action effectuée dans le Round. De plus, l'acrobate peut combiner cette manœuvre avec une autre attaque. Ce coup combiné coûte deux points d'action et souffre d'un malus additionnel de -1 au FD, par contre, il permet d'augmenter le degré de blessure d'un niveau.
- **Attaque Sautée (-3) :** Cette attaque se résout comme la Manœuvre Limitée Saut, un Coup de Poing, un Coup de Pied Rapide ou une attaque portée avec une arme peut être tenté pendant cette manœuvre. Cette action combinée coûte une action dans le Round.
- **Coup Critique :** Quand les Ninjas attaquent par surprise, ils ont la possibilité d'infliger un coup mortel en touchant une zone vitale de leur adversaire, quel que soit le type de coup porté. Le niveau de blessures est augmenté de deux crans si le résultat du jet de dés donne un chiffre rond (10, 20, 30, 40 etc., dans la mesure où l'attaque est réussie, bien sûr, un 100 étant toujours un échec). Lorsque le Ninja a un niveau de 12 ou plus dans sa compétence corps à corps, cette règle s'applique à chaque fois que le dé des unités donne un 0 ou un 5. Si le Ninja surprend son adversaire ou l'attaque de dos, le niveau de blessure du coup critique sera augmenté de 1, s'il surprend son adversaire et l'attaque de dos, le NB est augmenté de 2. Cette attaque

peut se faire sous la forme d'une attaque régulière (FD de +0), d'une attaque martiale (FD de -1), d'un coup spécifique (FD de -2) ou d'une attaque restrictive (FD de -3) avec une arme, les poings ou les pieds.

Aptitudes Spéciales :

- **Résistance à la Douleur :** Les Ninjas reçoivent un bonus de +2 au FD pour tout Jet de Résistance à la Douleur.
- **Déguisement :** Les Ninjas reçoivent un bonus de +2 au FD pour tout Jet de Déguisement, portant sur un déguisement de type générique.
- **Evasion :** Lorsqu'un Ninja est attaché, il est capable de se défaire de ses liens sur un Jet de Dextérité.

Armes :

- **Katana :** Voir Manuel Q, Page 33.
- **Shuriken :** Voir Manuel Q, Page 31.
- **Griffes de Tigres :** Equivalent au Bagh-Nakh, Page 31 du Manuel Q.

Sumo

C'est un art réservé aux PNJ d'origine japonaise ayant un poids et une taille minimum de 150 kg et 1,80m respectivement. Par ailleurs le personnage doit avoir une Force d'au moins 12, quoique les professionnels ont plutôt une Force de 14 ou 15.

Forme d'Attaque : Prise (+1 à CB=15), Projection (+1 à CB=20), Coup de Poing.

Mouvements Spéciaux :

- **Blocage Puissant (-1) :** Si la QR du Blocage est inférieure à la QR de l'Attaque, l'attaquant sera alors désarmé. Si la QR du Blocage est égale à 1, l'arme de l'attaquant sera brisée. Pour pouvoir tenter un tel blocage, il faut que l'arme de l'adversaire n'ait ni pointe ni tranchant.
- **Ecrasement (-3) :** Le Sumo utilise sa force massive pour attraper l'adversaire et l'entourer de ses bras. Il presse alors très fort pour causer des dommages à son adversaire. Les Dommages correspondent à la Classe de Dégâts du Sumo et de la QR de l'attaque. Les mêmes dommages seront appliqués à chaque round, jusqu'à ce que l'adversaire réussisse un Jet de Délivrance.
- **Equilibre :** En raison de leur poids, il est très difficile de faire chuter un Sumo, ils reçoivent donc un bonus de +2 au FD pour tout Jet d'Equilibre.

Tae Kwon Do

Cet art martial offensif (il se caractérise notamment par de violents coups de pied) est très fréquemment enseigné au personnel militaire.

Forme d'Attaque : Coup de Pied (+1 à CB=15, +2 à CB=25), Coup de Poing, Mouvement.

Mouvements Spéciaux :

- **Coup de Pied Volant (-4) :** Ce Coup de Pied reçoit un malus de -4 au FD pour

toucher, mais il augmente la Classe de Dégâts à Mains Nues d'un cran supplémentaire et le niveau de blessures de 3 crans. Cela doit être la première attaque dans le Round, le personnage doit être en dehors de la zone de combat. En effectuant ce coup, il pénètre dans la zone de combat sans subir de malus.

- **Coup de Pied Pivotant (-2 ou -3) :** Combine une Esquive et un Coup de Pied en une action. Le Coup de Pied peut être un Coup de Pied Rapide (-2 au FD) ou un Coup de Pied normal (-3 au FD), avec donc les Classes de Dégâts appropriées.
- **Coup de Pied Volant Pivotant (-5) :** Fonctionne comme le Coup de Pied Volant, si ce n'est que la Classe de Dégâts à Mains Nues est augmentée de 2 crans supplémentaires.
- **Butjapgo Chagi (0/-1) :** Il s'agit d'une combinaison Attraper/ Coup de Pied en une action. L'attaquant attrape un adversaire (jet sans malus) et s'en sert comme soutien pour donner un Coup de Pied à un autre adversaire (-1 au FD, + 2 crans au niveau de blessures).

Les Sports de Combat

Acrobatie

Même si l'acrobatie n'est généralement pas considérée comme un sport de combat, elle peut devenir très efficace lorsqu'elle est combinée avec un autre sport offensif.

Forme d'Attaque : Mouvement (+ 1 à Agilité CB=15, +2 à Agilité CB=25).

Mouvements Spéciaux :

- **Saut Périlleux Arrière (-1 ou -2) :** Fonctionne comme une esquive avec un malus de -1 au FD, mais la QR d'un quelconque succès augmente de 1. Toutefois le personnage sort de la zone de combat au corps à corps, il devra donc utiliser une autre action pour revenir dans cette zone (Roue ou Saut Périlleux). Le saut périlleux arrière peut être également utilisé pour attaquer quelqu'un derrière l'acrobate en combinant le saut avec un coup de pied ou un coup de poing en subissant un malus de -2 au FD pour toucher, cela augmente toutefois le degré de blessure d'un niveau. Un jet de Sixième Sens doit être fait pour détecter l'adversaire derrière l'acrobate, de la même façon, la cible de l'attaque devrait bénéficier d'un jet de Sixième Sens pour éviter de subir les pénalités d'une attaque surprise.
- **Breakfall (0) :** Ceci est une alternative permettant de bloquer une attaque réussie sur l'acrobate, le personnage va accompagner le coup dans sa chute pour réduire le dommage que cela va lui occasionner. Cela coûte un point d'action et ne peut être exécuté qu'une seule fois par round. Le succès est déterminé par un jet d'Agilité au FD égal à 2 fois la QR de l'attaque réussie. Les dommages sont réduits d'un niveau de blessure pour une QR 4, de deux niveaux de blessures pour une QR 3 etc. Cette même aptitude permet de contrer une chute ou une projection, toujours avec un jet d'Agilité égal à deux fois la QR de l'attaque réussie. Cela signifie également que le personnage n'aura pas à dépenser une action pour effectuer un retour sur pieds ou un coup spécifique.

- **Roue (-1) :** Peut être utilisé par un acrobate pour se déplacer rapidement dans la zone de combat au corps à corps, de sorte que le malus de -2 au FD durant le premier round est ignoré. Un jet d'Agilité au FD : 5 doit être effectué et cela doit être la première action effectuée dans le Round. De plus, l'acrobate peut combiner cette manœuvre avec une autre attaque. Ce coup combiné coûte deux points d'action et souffre d'un malus additionnel de -1 au FD, par contre, il permet d'augmenter le degré de blessure d'un niveau.
- **Saut Périlleux (-1) :** Le saut périlleux permet à l'acrobate de se déplacer dans la zone de combat au corps à corps avec un jet d'Agilité au FD : 5, sans coûter d'action. Le saut périlleux peut-être utilisé de manière offensive pour augmenter les dommages d'un niveau de blessure avec un malus de -1 au FD. Seules les attaques ayant un malus de -1 au FD peuvent être utilisées de cette façon. Cette manœuvre combinée coûte deux points d'action. De manière défensive, cette action peut être utilisée comme une esquive avec un malus de -1 au FD, par contre un jet réussi augmente la QR de 1. Lorsque l'acrobate utilise le saut périlleux de manière défensive, il sort de la zone de combat au corps à corps.

Boxe

Ce sport de combat est un bon choix pour la self-défense. Ce sport est toutefois très éprouvant physiquement et repose sur la force et une bonne endurance. Les boxeurs bénéficient d'un +1 au FD de Jet de Volonté (ou Force s'il s'agit d'un Etourdissement) pour tous les coups de poing qu'ils peuvent recevoir.

Forme d'Attaque : Coup de Poing (+ 1 à CB=15, +2 à CB=25), Défense.

Mouvements Spéciaux :

- **Combinaison Gauche/Droite (+1) :** Le boxeur utilise deux coups de poing en une succession rapide, de sorte que ces coups sont résolus simultanément dans le même round, mais ne coûtent qu'une action. Les deux attaques bénéficient d'un bonus de +1 au FD, due à la rapidité des coups. Le défaut de cette action est que le boxeur ne peut se défendre, il ne bénéficiera donc pas de la réduction de la vitesse au FD lorsqu'il est attaqué.
- **Crochet Gauche (0) :** Un coup de poing difficile à parer, la pénalité due à la vitesse de l'adversaire est réduite d'un point. Le crochet ne peut être utilisé qu'une fois par round. S'il est utilisé dans plus de 2 rounds successifs, la pénalité due à la vitesse de l'adversaire n'est plus réduite, car ce dernier s'attend à ce type d'attaque.
- **Uppercut (-1) :** Cette attaque se résout comme un coup de pied. Cette attaque est plus difficile à bloquer, par conséquent, l'opposant a un malus additionnel de 1 pour son jet s'il décide de bloquer l'attaque.
- **K.O. Involontaire :** Normalement un personnage doit spécifier dans la phase d'annonce qu'il veut tenter un K.O. Toutefois, quand un personnage ayant le Champ d'Expérience Boxe donne un coup de poing et que le résultat du jet de dés donne un chiffre rond (10, 20, 30, 40 etc., dans la mesure où l'attaque est réussie, bien sûr, un 100 étant toujours un échec), l'adversaire subit un KO et doit donc faire un jet de Volonté

conformément aux règles de KO du livre des règles.

- **«Amortir» une Blessure** : Normalement seuls les personnages avec une Force de 14 ou 15 peuvent tenter d'amortir une blessure. Les personnages ayant le Champ d'Expérience Boxe et ayant une Force comprise entre 11 et 13 peuvent tenter de réduire d'un niveau les blessures qui lui sont infligés à condition que l'arme n'ait ni pointe ni tranchant et qu'ils réussissent un jet de Force au FD : 3.

Escrime

Forme d'Attaque : Arme (+ 1 à CB=15, +2 à CB=25), Mouvement.

Mouvements Spéciaux :

- **Estoc (0)** : D'une manière générale, lorsque les personnages utilisent une arme comme une rapière ou une petite épée, les attaques sont effectuées avec la pointe de l'arme. Cette attaque est plus dure à parer (-1 au FD pour celui qui tente de parer une telle attaque) et ce en raison de sa nature inhabituelle. Aucun bonus aux dégâts n'est accordé pour cette manœuvre et elle ne peut être utilisée que lors d'un duel (Ce bonus n'est accordé que si les personnes engagées dans le combat attaquent avec des épées, si une personne est désarmée et se défend grâce à l'Aïkido par exemple, l'Entaille ne pourra être tentée).
- **Dégagement (-1)** : Comme l'estoc, cette manœuvre ne peut être tentée que lors d'un duel. Le Dégagement permet de changer l'angle d'une attaque de pointe à la dernière seconde. Cette attaque se résout avec un -1 au FD et permet l'augmentation du niveau de blessures d'un cran.
- **Feinte (-2)** : Comme l'estoc et le dégagement, cette manœuvre ne peut être tentée que lors d'un duel. Cette manœuvre combine une série d'attaque destinée à tromper l'adversaire, la rendant ainsi plus difficile à parer (-1 supplémentaire au FD, ce qui donne donc un total de -3 au FD pour parer). L'attaque multiple peut être combinée avec n'importe quelle forme d'attaque, pour peu que l'on tienne compte des modifications au FD propres à chaque attaque. Une telle combinaison ne coûte qu'une action, mais une Attaque Multiple ne peut être tentée qu'une seule fois par Round.
- **Flèche (-3)** : Contrairement aux autres manœuvres, il n'est pas nécessaire d'être en situation du duel pour tenter une flèche. Cette attaque permet au personnage d'attaquer avec une grande force. Elle permet également de rentrer dans la zone de combat sans souffrir de la pénalité de - 2 au FD. En réussissant une flèche, on augmente la Classe de Dégâts de deux crans pour toutes les épées et le niveau de blessures de deux crans pour les armes de pointe et d'un cran pour les armes tranchantes.
- **Fente (0)** : Cette manœuvre ne peut être tentée que lors d'un duel. Elle permet à l'attaquant d'entrer dans la zone de combat sans subir de malus à condition de réussir un Jet d'Agilité au FD : 5. La fente peut être combinée avec n'importe quelle forme d'attaque, pour peu que l'on tienne compte des modifications au FD propres à chaque attaque. Une telle combinaison ne coûte qu'une action.

Armes :

Le Personnage ayant le Champ d'Expérience Escrime doit utiliser une épée (quelque soit sa forme : rapière, épée large...) pour pouvoir bénéficier du bonus.

Lutte

Bien que datant de l'ère romaine, ce sport est toujours pratiqué aujourd'hui.

Forme d'Attaque : Prise (+ 1 à CB=15, +2 à CB=25).

Mouvements Spéciaux :

- **Prise** : Un personnage voulant se délivrer d'une manœuvre de Prise effectuée par un lutteur subira un malus de - 1 au FD.
- **Prise infligeant des Dommages (-1)** : En subissant un malus de -1 au FD, le lutteur pourra infliger des dommages équivalents à la QR de son attaque pour toutes les manœuvres de Prise qu'il entreprendra. Ces dommages seront appliqués à chaque Round, jusqu'à ce que le prisonnier réussisse un Jet de Délivrance (ou qu'il ne meurt...).

Tir à l'Arc

C'est la compétence nécessaire pour utiliser un arc ou une arbalète en compétition ou à la chasse. Différentes versions de ces armes peuvent être trouvées dans une grande variété de pays et de culture. Pour tirer à l'arc, il faut utiliser la compétence Combat à Distance.

Forme d'Attaque : Arme (+ 1 à CB=15, +2 à CB=25).

Mouvements Spéciaux :

- **Rechargement Rapide** : Les personnages avec un niveau en Combat à Distance au moins égal à 5 et avec le Champ d'Expérience Tir à l'Arc verront le C/R des arcs augmenter à 1 (au lieu de 1/2), et verront diminuer le temps de rechargement des arbalètes à 2 (au lieu de 3). Les personnages avec un niveau en Combat à Distance au moins égal à 12 et avec le Champ d'Expérience Tir à l'Arc verront diminuer le temps de rechargement des arcs à 0 (au lieu de 1), permettant ainsi au personnage de tirer une flèche à chaque round. De même le temps de rechargement des arbalètes diminuera à 1, permettant un tir tous les deux rounds.

Armes :

- **Arc long anglais** : Les arcs ont tous les mêmes caractéristiques à l'exception des arcs composite qui ont un MP de +1. (Voir Manuel du Service Q, p.34).
- **Arbalète** : Les flèches et carreaux peuvent avoir des têtes tranchantes augmentant la CD de ces armes de 2 crans. (Voir Manuel du Service Q, p.35).